Ralph Müller

Narrativität vs. Interaktivität

Zur Gattungsdifferenzierung von Hyperfiction und Computergames

This article explores the relationship between games and narratives by analyzing electronic texts (Elfriede Jelinek: *Neid, Privatroman* [2007-2008]; Michael Joyce: *Afternoon, A Story* [1987]), but also video games (*Zork* [Infocom 1980-1982]; *Mass Effect* [BioWare 2007-2012]) with respect to interactivity and narrativity. The analysis suggests that interactivity and narrativity are not mutually exclusive, but that the relationship between the two gradable categories is inversely reciprocal in such a way that an increase of interactivity is possible only at the expense of narrativity. My hypothesis is that this relationship may be explained if we consider eventfulness to be a part of narrativity: Eventfulness in narratives presupposes that events have consequences for the characters; such consequences, however, tend to limit the scope of interactivity.

Um den literarischen Hypertext bzw. um die ‚Hyperfiction' ist es nach einer enthusiastischen Phase in den 1990er Jahren wieder ruhiger geworden. Der damalige Enthusiasmus lässt sich mit medientechnischen Möglichkeiten des Hypertexts begründen: Digitale Formate erleichtern die für Hypertexte konstitutive nicht-lineare Anordnung von untereinander verknüpften Textteilen. Diese besondere Struktur von Hypertexten erfordert, dass der Leser (bzw. der Benutzer) entscheidet, welche Verknüpfungen des Textes weiter verfolgt werden (vgl. z.B. Müller 2007). Hypertexte ermöglichen somit neue Erzählverfahren: ‚Hyperfiction'. 1987 veröffentlichte Michael Joyce mit *Afternoon, A Story*[1] ein erstes Beispiel eines elektronischen literarischen Hypertexts, der aufgrund seiner ästhetischen Qualitäten, kombiniert mit interaktiven Möglichkeiten, anhaltendes literaturwissenschaftliches Interesse weckte (vgl. u.a. Bell 2010, Aarseth 1997, 76-96) – sowie die Hoffnung, hier werde das Lesen revolutioniert. In schneller Folge erschienen in den folgenden Jahren literaturtheoretische Reflexionen über die Interaktivität und Spielhaftigkeit dieser neuen Gattung (z.B. Bolter 1991, Landow 1992, Landow 1994, Joyce 1995). Hyperfiction, so lauteten etwa die Annahmen von Jay David Bolter (1991), entspreche dem Leseverhalten der Postmoderne. Sie zeige, dass sich das Erzählen in Richtung interaktiver Spiele entwickle. Gleichzeitig ernannte Bolter Hyperfiction zum symptomatischen Beispiel des viel-berufenen „Tod des Autors". Demnach würde der Leser gleichsam dem Autor die Herrschaft über die Erzählung abnehmen (vgl. auch Simanowski 2002, 66-71).

Um die Jahrtausendwende erschienen auch in deutscher Sprache mehrere Dissertationen (Heibach 2000, Kamphusmann 2002, Rau 2000, Suter 2000) und Sammelbände (Suter / Böhler [Hg.] 1999, Arnold / Simanowski [Hg.]

2001, Schmidt-Bergmann / Liesegang [Hg.] 2001) zu diesem Thema. Allerdings konnte die literarische Produktion kaum mit der theoretischen Reflexion mithalten. Zudem kamen auch theoretische Beiträge vermehrt zu dem Schluss, dass kohärentes Erzählen nicht zu den Stärken von Hyperfiction zähle (vgl. Simanowski 2002, 70f., Ryan 2001, 242-270).

Es bleibt die Leistung der Hyperfiction, dass sie insbesondere auf das Phänomen des interaktiven Erzählens aufmerksam gemacht hat, die nicht zuletzt für Computerspiele relevant ist (vgl. Kocher / Böhler 2002). Und so stellt sich die Frage, wie sich das Erzählen von Geschehensabfolgen von Computerspielen und Hyperfiction in einer Weise konstituiert, die vom traditionellen Erzählen abweicht.

In diesem Beitrag soll untersucht werden, inwiefern Interaktivität mit einer erzählbaren Geschichte (genauer gesagt mit Narrativität) vereinbar ist. Besondere Aufmerksamkeit erhalten dabei sowohl Erzähl- als auch Spielarrangements in elektronischen Medien (also mediale Produkte, die auf elektronischen Geräten rezipiert werden), die ihren Benutzern Geschehensabfolgen in einer fiktiven Welt mit fiktiven Handlungsträgern präsentieren. Untersucht werden Abenteuer-Rollenspiele (insbesondere das Textabenteuerspiel *Zork* mit kursorischen und exemplarischen Ausblicken auf die weitere Entwicklung der Computergames), Hyperfiction (Michael Joyces *Afternoon, A Story*) und der derzeit prominenteste deutschsprachige Internet-Roman, Elfriede Jelineks *Neid*, der aber trotz elektronischer Form auf Interaktivität weitgehend verzichtet.

Spiel und Erzählen: Begriffliche Grundlagen

Wenn wir ‚Spiel' sagen, dann können wir (zumal in der deutschen Sprache, die im Gegensatz zur englischen keine Differenzierung zwischen ‚*game*' und ‚*play*' kennt) viele verschiedene Dinge meinen (vgl. den *locus classicus* dieser Beobachtung: Wittgenstein 1953, §66). Aus einer anthropologischen Perspektive gehört nicht zuletzt die fiktionale Literatur aufgrund ihrer zweckfreien, aber regelgeleiteten Natur zum Bereich des menschlichen Spielverhaltens (vgl. Anz 2003, Eibl 2004). Die Bedeutung der freiwilligen, regelgeleiteten Natur von Spielen hob Johan Huizinga bei der Definition von Gemeinsamkeiten einer ganzen Gruppe von Spielformen[2] in seiner grundlegenden Studie *Homo Ludens* hervor:

> Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig aufgenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des „Andersseins" als das „gewöhnliche Leben". (Huizinga 1938, 37; Kursivierung beseitigt, R.M.).

Huizingas Definition betont als grundlegende Voraussetzung des Spiels die zeitliche und räumliche Begrenztheit: Den Spielplatz mit eigener Ordnung, auf dem ein zeitweiliges Heraustreten aus üblichen Ordnungen möglich ist: ein Anderssein. Unter einem solchen breiten Spielbegriff, der *game*, aber auch

Formen von *play* umfasst (zur Kritik vgl. u.a. Caillois 1958, 9-16) fallen literarische Formen und Computerspiele leicht in einer gemeinsamen Kategorie zusammen. Bei solchen terminologischen Großformaten verschwimmen aber die charakteristischen Konturen und Leistungen unterschiedlicher medialer Formen. Dies wurde im Streit zwischen Narratologen und der neueren Forschungsrichtung der Ludologie um den aktuellen Forschungsgegenstand der Computerspiele thematisiert (vgl. Frasca 2003). Gerade die undifferenzierte Stellungnahme von Eskelinen (2001), dessen Argumentation sich primär auf anti-akademische Ressentiments stützt,[3] zeigt, dass der Spielbegriff selbst wenig zur Klärung der Streitfrage beiträgt. Auch wenn Literatur zum Spielverhalten gezählt werden kann, so ist es doch eine ganz besondere Art von Spiel – und ebenso weisen Computerspiele Spezifika auf. Die leitende Frage nach der Spielhaftigkeit wird für den vorliegenden Artikel deshalb wie folgt reformuliert: Inwiefern kann der Übergang vom Computerspiel über den literarischen Hypertext zur linearen Erzählung anhand von ‚Interaktivität' und ‚Narrativität' beschrieben werden? Mit dieser Herangehensweise wird die Analyse nicht auf eine Entweder-oder-Entscheidung reduziert, sondern die unterschiedlichen Formen können differenzierter auf ihre narrativen und interaktiven Elemente hin untersucht werden.

Narrativität und Interaktivität

Sowohl Narrativität als auch Interaktivität sind nicht nur vielschichtige, sondern zugleich im Rahmen der medialen Erweiterung der Narratologie (vgl. Abbott 2011 und Backe 2008, 105-111) umstrittene Begriffe. Im Folgenden sollen die beiden Begriffe für eine vergleichende Analyse operationalisiert werden.

Narrativität wird hier als gradationsfähige Eigenschaft verstanden (vgl. Prince 2008, Abbott 2011 und Herman 2004, 91). Es handelt sich demnach um keinen streng klassifikatorischen Begriff, sodass eine Repräsentation von einer Ereignisfolge mehr oder weniger Narrativität aufweisen kann (vgl. Aumüller 2012a, 9). Dennoch setzt Narrativität notwendig eine Reihe von allgemein akzeptierten Minimalkriterien des Erzählens voraus, nämlich die (1) Repräsentation einer Welt (mit fiktiven oder nicht-fiktiven Konstituenten), die (2) Zustandsveränderungen unterworfen ist, welche (3) nicht durch natürliche Prozesse wie Alterung, sondern von menschlichen oder menschenähnlichen Handlungsträgern verursacht werden (vgl. mit zum Teil unterschiedlichen Abgrenzungen Abbott 2011, Ryan 2006b, Prince 2008). Aufgrund dieser Kriterien könnten viele Spielwelten von Computergames als Narrative betrachtet werden. Definitionen von Narrativität greifen aber typischerweise weitere (gradationsfähige) Kriterien auf, die die Qualität des Erzählens oder Erzählten beurteilen. Aus der Forschung werden in dieser Hinsicht unterschiedliche Konzepte wie „*tellability*", „Ereignishaftigkeit", Kausalität oder

die narrativen Qualitäten von Spannung, Überraschung und Neugier angeboten (vgl. überblicksartig Abbott 2011).

Tellability bezieht sich auf die Qualitäten, die eine Geschehensabfolge überhaupt erzählenswert machen – unabhängig davon, ob eine Erzählung gelungen ist (vgl. Baroni 2011). Allerdings erscheint ein Begriff wie *tellability* nicht besonders geeignet für eine transmediale Analyse. Demgegenüber wurde die besondere Qualität der erzählten Ereignisse – die auch im Zentrum von *tellability* steht (vgl. z.B. Herman 2004, 100) – unter dem Stichwort ‚Ereignishaftigkeit' („eventfulness") in jüngster Zeit konkretisiert (vgl. überblicksartig Hühn 2013). Das Konzept der Ereignishaftigkeit geht davon aus, dass Narrativität nicht einfach Zustandsveränderungen, sondern ereignishafte Zustandsveränderungen voraussetzt. Ob diese ereignishaften Zustandsveränderungen tatsächlich stattfinden und abgeschlossen sein müssen (vgl. Schmid 2007) oder ob Vermutungen und Träume ausreichen (vgl. Hühn 2008), ist noch nicht entschieden. Zustimmung hat aber der Vorschlag gefunden, dass Ereignishaftigkeit (und somit Narrativität) einer (4) besonderen Zustandsveränderung bedarf, die (a) als relevant in der jeweiligen narrativen Welt wahrgenommen wird und (b) die unerwartet erfolgt (sogenannte „Imprädiktabilität"). Zudem gilt eine Zustandsveränderung als ereignishaft, wenn sie (c) Konsequenzen für das Handeln und Denken betroffener Subjekte hat (Konsekutivität), (d) irreversibel und (e) nicht-iterativ ist, also sich innerhalb der narrativen Welt nicht wiederholt (vgl. Schmid 2005, 13-18). Dabei sei zu beachten, dass die Kriterien (c) bis (e) den ersten beiden hierarchisch untergeordnet sind.

Die Kriterien der Ereignishaftigkeit sind stark interpretationsabhängig (vgl. Schmid 2007). Nicht zuletzt müssen die Kriterien der Relevanz und Imprädiktabilität im zeitgenössischen Entstehungskontext und vor dem Hintergrund des Ereigniskonzepts der jeweiligen Gattung beurteilt werden (vgl. Schmid 2005). Sie haben dafür aber den Vorteil, dass sie auf die Qualität eines singulären Ereignisses bezogen werden können. Damit können sie leichter auf Computergames angewandt werden, bei denen sich die *histoire* im eigentlichen Sinne allenfalls beim Spielen ergibt bzw. in der Spielmechanik angelegt ist (vgl. Jannidis 2006).

Die bisher betrachteten Kriterien der Narrativität betreffen insbesondere die *histoire*, es gibt aber auch Hinweise darauf, dass die Art und Weise der Präsentation einer Geschichte (*discours*) ebenfalls die Narrativität berühren könnte. So könnte das Ausmaß, in dem eine vermittelnde Instanz explizit gemacht wird, sowie die künstlerische Überformung und Gestaltung des *discours* den Eindruck von Narrativität befördern (vgl. Aumüller 2012b). Diese Kriterien sollten nicht als Aufforderung zur literaturkritischen Beurteilung einer Erzählung aufgefasst werden. Ein Versuch der Operationalisierung müsste vielmehr den deskriptiven Aspekt gegenüber dem evaluativen Aspekt betonen. Deshalb wird Narrativität hier um das fakultative, aber typische Merkmal einer (5) Vermittlungsinstanz ergänzt, deren Präsenz mindestens

aufgrund von Fokalisierungseffekten wie Perspektive und Stil aufgezeigt werden kann.

Auch ‚Interaktivität' wird hier als gradationsfähiges Konzept verstanden: Ein gutes Gespräch ist so etwas wie die Urszene der Interaktion (und gleichsam Modell für Interaktivität), sofern Gesprächsbeiträge in optimaler Weise an die vorangegangenen anschließen. Demgegenüber sind Wechselbeziehungen zwischen einer Person und einer Maschine (zumindest bis jetzt) Schrumpfformen solcher Interaktion. Die Interaktion von Mensch und Maschine zeigt aber, dass für Interaktivität verschiedene Faktoren relevant sind (vgl. Kiousis 2002). In Bezug auf Narrativität und somit auf *interactive storytelling* sind nicht alle diese Faktoren im gleichen Ausmaß relevant. So werde ich mich mit der *hardware*-Dimension von Eingabegeräten wie Gamepad, Joystick, Tastatur etc. hier weniger beschäftigen. Auch die Fähigkeiten von Maschinen (oder sogar Büchern, vgl. z.B. Gorsolke 2009), den subjektiven Eindruck von Interaktivität zu suggerieren, spielt im Folgenden eine geringe Rolle (in einem gewissen Sinne kann ja sogar die Auswahl von Fernsehsendern als Interaktivität gesehen werden, vgl. Ryan 2001, 205). Im Zentrum steht vielmehr die Frage, wie sich die Darstellung oder der Inhalt einer fiktiven Welt nach den Entscheidungen des Benutzers richtet. Ryan (2006a, 107-122) hat hinsichtlich dieser Entscheidungsmöglichkeiten eine bemerkenswerte Differenzierung vorgeschlagen: Zu unterscheiden seien „entdeckende Interaktivität", die das Explorieren einer fertigen, unveränderbaren *histoire* lenkt, und „ontologische Interaktivität", die dem Benutzer Eingriffe in die Welt erlaubt. Diese Differenzierung ist erkenntnisfördernd, sie verdeckt in der binären Anordnung aber, dass Spiele mit ontologischer Interaktivität häufig die Möglichkeit der entdeckenden Interaktivität in sich tragen; diese Verbindung ist zum Beispiel prägend für Dungeon-Spiele, wo Monster in unterirdischen Verließen aufgespürt werden müssen. „Entdeckende Interaktivität" bezeichnet deshalb im Gegensatz zu „ontologischer Interaktivität" eher einen niedrigeren Grad an interaktiver Einflussnahme auf die Darstellung einer Welt.

Einflussnahme und der Grad der Lenkbarkeit der Einflussnahme sind also Eckpunkte von Interaktivität. Dies wird im Folgenden anhand von drei Dimensionen operationalisiert: (1) Ausmaß der Einfluss- und Entscheidungsmöglichkeiten (sowie Kontrolle über dieselben), die sich dem Benutzer präsentieren, um ein mediales Produkt (a) zu erkunden bzw. (b) zu verändern. (2) Einschränkungen der Entscheidungsfreiheit (entsprechend der Game- oder Text-Mechanik). Mit Roger Caillois (1958, 18-46) kann hier zwischen den Polen (a) des ungeregelten Vergnügens (*paidia*) und (b) dem geregelten Spielen im Rahmen von willkürlichen, absichtlich hemmenden Konventionen (*ludus*) differenziert werden. Als letzte Dimension sind das Ausmaß und die Form der (3) Kooperation zu beachten, die beim Benutzer vorausgesetzt wird, damit eine intendierte Kette von Anschlusskommunikationen überhaupt zustande kommt. Das zuletzt genannte Kooperationsprinzip wird hier hinzugezogen, weil Benutzer häufig die Option haben, die im medialen Produkt angelegte Interaktivität unkooperativ zu unterlaufen.

Lineares elektronisches Erzählen: Jelineks *Neid*

Elfriede Jelineks (2007-2008) „Privatroman" *Neid* ist ein literarischer fiktionaler Text, der bislang absichtlich nur elektronisch im Internet erschienen ist (http://www.elfriedejelinek.com/, 10.03.2014). Eine Reihe von Beobachtungen belegt, dass der Roman so wenig Interaktivität voraussetzt, dass eine traditionelle Veröffentlichung möglich gewesen wäre:

- Der Roman ist nicht auf das Hypertextformat angewiesen: Die Erstpublikation von *Neid* (Jelinek 2007-2008) erfolgte zwar als Hypertext im Internet in vierzehn Hypertextdokumenten. Inzwischen bietet aber die Website von Elfriede Jelinek unter anderem eine lineare PDF-Leseversion an (Jelinek 2011), die abgesehen von der Einteilung in fünf Kapitel keine weitere Gliederung bewahrt.
- Die Navigationsoptionen im *frame* an der linken Seite sind nicht für eine interaktive Einflussnahme auf die Erzählung angelegt. Die innere Verknüpfungsstruktur auf regelmäßig nummerierte Einschübe – an sich ein interessanter Verfremdungseffekt – wurde in der alternativ angebotenen PDF-Publikation aufgegeben (vgl. Jelinek 2011, augenscheinlich zugunsten einer Seitenzählung).
- In intermedialer Hinsicht weisen die Hypertext-Dokumente Bezüge zu Gemälden von Hieronymus Bosch und Pieter Bruegel d.Ä. auf. Die Grafiken wurden aber ebenfalls in der PDF-Version aufgegeben.[4]
- Der Roman weist zwar inhaltliche und kontextuelle Ähnlichkeiten zum literarischen Blog auf. So finden sich am Ende von jedem Hypertext-Dokument die für den Blog typischen Datumsangaben. Während aber in den sozialen Medien üblicherweise eine gegen-chronologische Struktur vorliegt, die den jüngsten Eintrag zuerst zeigt, folgt *Neid* der Chronologie der Erzählung und nicht der Produktion. Eine solche *histoire*-chronologische Anordnung wurde übrigens (nachträglich) auch für die Druckversion von Rainald Goetz' *Abfall für alle* (1999) gewählt, obwohl dies der titelgebenden Metapher des Abfalleimers widerspricht, worin der jüngste Abfall obenauf liegt.[5] Das Motto der PDF-Version von *Neid* „(mein Abfall von allem)" spielt auf Goetz' Roman an.

Die Wahl der elektronischen Form und des Publikationsortes Internet ist also für diesen Roman nicht notwendig, zumal die Interaktivität (trotz des elektronischen Mediums) nicht weiter ausgebaut ist als bei einem linearen Roman. Dennoch ist die Internet-Distribution relevant für den Roman. So betont Jelinek in ihrer Schrift *Keine Anweisung, keine Auszahlung, kein Betrag, kein Betrug. (Ein paar Anmerkungen zu „Neid")* der Text gehöre nicht in ein Buch, vielmehr habe sie ihn im Computer „deponiert" (Jelinek 2008). Diese Entscheidung, den Roman im flüchtigen und unverbindlichen Internet zu publizieren, ist demnach als Statement zu werten: Auf diese Weise ist der Roman von

Verwertungszwängen befreit und ständig verfügbar. Damit eröffnet dieser Roman – ähnlich zum literarischen Blog – ein Spiel mit ‚öffentlich' und ‚privat': Im öffentlichen Medium des Computers / Internets wird das Private von Jelinek darstellbar. Die Verfügbarkeit des Texts für die Benutzer wird mit dem Lese- und Ladeakt als sexueller Akt kodiert („Holen Sie sich einen runter von mir, holen Sie sich etwas von mir runter, überfliegen Sie es"; Jelinek 2008). Mit der „Flüchtigkeit des Geschriebenen" – poetisch verdichtet in den Funktionen der Löschtaste (vgl. Jelinek 2011, 14)[6] – ist zugleich eine demonstrative Degradierungsgeste verbunden („Ich gebe mich ganz in Ihre Hand, schmeißen Sie mich weg oder behalten Sie mich ein wenig"; Jelinek 2008). Man kann insofern von einer Geste sprechen, als die selbst-despektierlichen Eigenkommentare zum Roman vom künstlerischen Niveau des Texts widerlegt werden. So widerspricht die nonchalante Aufforderung am Ende der Internetversion, „[u]nvollständige oder fehlerhafte Sätze bitte (jeder für sich selbst) [zu] ergänzen bzw. [zu] korrigieren!" der offensichtlich sorgfältigen Redaktion.

Diese Merkmale nähern den Roman tatsächlich dem literarischen Blog an, das auch als Ausdrucksmedium für alltägliche Überlegungen und Befindlichkeiten dient. Nicht zuletzt wird *Neid* von einer ausufernden Erzählerin erzählt. Angesichts der stark markierten Vermittlungsinstanz ist die Narrativität der Geschichte um die Geigenlehrerin Brigitte K. geschwächt, obwohl die Fabel, die das Erzähler-Ich in Angriff nimmt, an sich nicht ereignislos ist: Die geschiedene Brigitte K. (vom Mann für die Sekretärin verlassen) hat den Nachbarssohn mit dem Versprechen eines „Gebrauchtwagens" (Jelinek 2011, 616f.) zu Liebesdiensten überredet. Ihre Konkurrenz, die neue junge Freundin des Nachbarsohns, beseitigt Brigitte K. durch Mord. Die letzten Seiten des Romans erzählen schließlich die unerhörte Freilegung ihrer Leiche durch ein sich bewegendes Haus. Die potenzielle Ereignishaftigkeit wird aber auf der *discours*-Ebene durch die Vermittlungsinstanz unterwandert, die die Relevanz der erzählten Ereignisse im Verhältnis zur eigenen momentanen Befindlichkeit in den Hintergrund rückt. „Ich" wird dabei (auch zahlenmäßig) zum wichtigsten Wort im ganzen „Privatroman". Die versprochene Geschichte von der fiktiven Geigenlehrerin Brigitte K., „von der die Rede ist" (Jelinek 2011, 1), wird somit immer wieder aufgeschoben, geradezu überwuchert von den Reflexionen des Erzähler-Ichs, das sich etwa über das eigene Erzählunvermögen, aber auch über eigene, autobiographisch inspirierte Episoden wie die problematische Beziehung zu den Eltern (Jelinek 2011, 339-400) auslässt. Auch die Erzählerkommentare ergeben keine Rahmenerzählung im engeren Sinne, denn die Ereignisse werden mehr ‚angespielt' als erzählt.

Neid ist deshalb vor allem ein Spiel mit Genre-Konventionen und mit Wörtern. Die Konstituenten des poetischen Spiels sind (autorinnenseits): fiktive Figuren einer fiktiven Welt, die Sprache und die Rollen der Autorin / Erzählerin. Das Regelwerk ist jedoch – im Gegensatz zum Computerspiel – in einem hohen Ausmaß unterbestimmt, denn abweichendes Verhalten wird bei diesem literarischen Spiel nicht sanktioniert, sondern

vielmehr mit Bewunderung belohnt (vgl. Fricke 1981, 84). Die Kooperationsformen beschränken sich demgegenüber für den Benutzer auf die Qualität seines Leseprozesses, etwa die Immersion in ein anderes Bewusstsein oder die Freude am Sprachspiel. Der Benutzer schaut gewissermaßen der Autorin / Erzählerin beim Spielen zu, er kann dabei das Spielen interpretativ nachvollziehen. *Neid* ist somit ein Beispiel dafür, wie das elektronische Medium Erzählungen hervorbringt, die zwar die Erwartung der Interaktivität und Narrativität wecken, diese aber ostentativ untererfüllen.

Afternoon

Wie das Beispiel von *Neid* zeigt, kommen auch neuere und innovative Texte in elektronischen Medien nicht notwendigerweise mit mehr Interaktivität daher. Ein weiteres Beispiel – Michael Joyces *Afternoon, A Story* – wird zeigen, dass eine Zunahme der Interaktivität nicht unbedingt Narrativität unterstützt. Michael Joyce entwickelte in den 1980er Jahren gemeinsam mit Jay David Bolter und John Smith die Software *Storyspace*. Die Software erlaubt die Verwaltung von relativ kleinen Textsegmenten mit vielfältigen Verknüpfungen. Zudem können die Textverknüpfungen mit Bedingungen versehen werden. Den eigenen Roman *Afternoon, A Story,* den Joyce mit dieser Software 1987 publizierte, hatte er mit einer Benutzeranleitung versehen: *Storyspace* sei sowohl ein Autoren-Instrument als auch ein Leser-Medium:

> This story is created with STORYSPACE, a hypertext program which is both an author's tool and a reader's medium. […] The story exists at several levels and changes according to decisions you make. A text you have seen previously may be followed by something new, according to a choice you make or already have made during any given reading. (Joyce 1987, „a hypertext")[7]

In *Afternoon* bietet jedes Textsegment eine Auswahl zwischen Textlinks sowie Befehlen wie YES und NO an. Der Benutzer entscheidet, welche Elemente im Textsegment er weiterverfolgen möchte, doch seine Entscheidungen beeinflussen zugleich, welche Auswahlmöglichkeiten ihm im weiteren Verlauf zur Verfügung stehen werden.

Aufgrund dieser Merkmale stellt Bolter anhand von *Afternoon* explizit den Bezug zwischen „video game" und Erzählen her: In *Afternoon* müssten die Leser gleichsam ihr Raumschiff um planetare Hindernisse steuern, wobei einzelne Figuren oder Ereignisse wie Gravitationszentren jeweils Anziehungskraft auf die Leser ausübten:

> [Michael Joyce's Hypertext *Afternoon*, R.M.] is like a video game in which the player pilots a spaceship around planetary obstacles that each exert a gravitational force. Readers of *Afternoon* move along paths with their own inertia, while at the same time experiencing the attraction of various parts of the fiction as they move by. […]
> The planets in *Afternoon*'s solar system are characters and key events. (Bolter 1991, 125)

Der Vergleich mit dem Explorieren eines Universums, den Bolter bemüht, ist angesichts von über 500 Textelementen angemessen, doch die Analogie zu

Text-Abenteuern ist problematisch. Wie noch zu zeigen ist, handelt es sich bei *Afternoon* keineswegs um eine Interaktivität im Sinne einer Übergabe der Autorität vom Autor an den Benutzer. Vielmehr wird der Lektüre-Akt zu einer Herausforderung. Es ist keineswegs klar, in welcher Weise die Entscheidungen des Lesers den Lektüreverlauf beeinflussen. Auf der Suche nach der Handlung kann man leicht in selbstreflexiven Teilen des Romans landen, etwa stößt man gleich zu Beginn des Textes auf eine Reflexion über die zweifelhafte Qualität von Erzählabschlüssen (*closure*): „Closure is, as in any fiction, a suspect quality, although here it is made manifest" (Joyce 1987, „work in progress"). Unter diesen Bedingungen fällt es in doppelter Hinsicht schwer, eine *histoire* von *Afternoon* zu erschließen: Zum einen bleiben Leser im Ungewissen, ob ihnen ein entscheidendes Textsegment entgangen sein könnte. Zum andern haben Analysen des Gesamttexts gezeigt (z.B. Bell 2010), dass es bei einigen Ereignissen unklar bleibt, ob und wie sie stattgefunden haben.

In groben Zügen lässt sich aber eine Handlung erschließen: Im Zentrum stehen die Figur Peter (über weite Strecken ein autodiegetischer Erzähler) und der vermutliche Tod seines Sohnes bei einem Autounfall (vgl. Joyce 1987, „I want to say"), an dem Peter vielleicht schuld ist. Allerdings erweist sich Peter als ein zögerlicher und unsicherer Erzähler, und sogar der Einbezug von anderen Erzählstandpunkten (vgl. Bell 2010, 40) führt zu keiner Klärung.

Die Verbindung von einem unzuverlässigen Erzähler und einem verunsicherten Leser erschweren das Verständnis. Aarseth (1997, 94) hat deshalb *Afternoon* als „*reluctant narrative*" bezeichnet. In dieser Hinsicht setzt *Afternoon* als Kooperationsprinzip eine Suche voraus. Die Erfolgsbedingungen der Suche (etwa im Sinne von Siegen durch Finden) sind jedoch nicht definiert. Ebenso unklar ist der Erzählabschluss (*closure*) im Gegensatz zu einem Computergame oder zu einem traditionell gedruckten Buch. Der Benutzer hat – trotz vieler Wahlmöglichkeiten – wenig Kontrolle und vor allem wenig unmittelbare Einflussmöglichkeiten. Dadurch wird weniger auf die *histoire* und mehr auf den Prozess des Selegierens und Lesens sowie auf das Erzählarrangement aufmerksam gemacht. Der Gesamteffekt ist verfremdend, denn ein zuverlässiger Erzählabschluss ist dabei nicht zu erreichen.

Wie in *Neid* stellt sich in einem solchermaßen (post-)modernistischen Text die Frage nach der Ereignishaftigkeit. Bei *Afternoon* kann nicht sicher erschlossen werden, ob bestimmte Ereignisse in der fiktiven Welt überhaupt stattgefunden haben: Sind Peters Ex-Frau Lisa und der gemeinsame Sohn Andrew Opfer eines Autounfalls geworden? Ist Peter vielleicht schuld an dem angeblichen Unfall? Hat Peters Freund Wert (Werther!) mit Lisa geschlafen? Da Peter selbst zögert, sich (und seinem Erzählgegenüber) darüber Rechenschaft abzulegen, werden diese Fragen auch bei einer eifrigen Suche des Benutzers nicht definitiv geklärt. Das Beispiel eines solchermaßen verfremdenden Texts legt dennoch nahe, dass auch die hypothetische Möglichkeit eines Ereignisses als Ereignis betrachtet werden kann; denn – was auch immer genau passiert ist – die zögerliche und unzuverlässige Erzählweise von Peter ist ein Indiz dafür,

dass Ereignisse Konsequenzen für seine Persönlichkeit hatten (narrative Konsekutivität).

Zusammengefasst: *Afternoon* vermag – nicht zuletzt im Untertitel *A Story* – Narrativität zu versprechen und zu erzeugen. Behindert wird die Narrativität allenfalls in der Rezeption: Die entdeckende Interaktivität ist so angelegt, dass der Leser verunsichert wird. Damit wird die Aufmerksamkeit sowohl auf den Leseprozess als auch auf die Abhängigkeit des Lesers vom Erzählarrangement gelenkt. Ähnlich wie bei *Neid* wird die Präsenz einer Vermittlungsinstanz (die ebenfalls als Teil der Narrativität erwähnt wurde) gestärkt, diesmal aber durch den Kontrollverlust des Benutzers aufgrund der verwirrenden Interaktivität.

Rollenspiel-Abenteuer: *Zork*

Es gehört gewissermaßen zum guten Ton, literarische Hypertexte wie *Afternoon* mit textbasierten Rollenspiel-Abenteuern zu vergleichen, insbesondere mit älteren textbasierten Rollenspielen wie etwa *Zork I-III* (Infocom 1980-1982).[8] *Zork* präsentiert sich als Text, der nach jeder Eingabe des Benutzers über den Zustand einer fiktiven Welt informiert. Diese fiktive Welt ist mit Wegen, Kammern und Höhlen ausgestattet, in denen sich nützliche und wertvolle Gegenstände, aber auch monströse Figuren verbergen. Man kann die Statusinformationen als eine sich zunehmend konstituierende Erzählung betrachten, die mit jedem Spielzug allfällige Zustandsveränderungen verzeichnet. Im Gegensatz zu *Afternoon* ist *Zork* darum ein Beispiel dafür, wie Benutzer ontologisch interaktiv werden. Während *Afternoon* dem Kooperationsprinzip der Suche im fertigen Erzähltext unterliegt, können die Benutzer in *Zork* ontologisch interaktiv die Handlungen von fiktiven Konstituenten einer Erzählung selbst beeinflussen (Kooperationsprinzip der abenteuerlichen Suche in einer fiktiven Welt).

Das textbasierte Rollenspiel bietet Interaktionsmöglichkeiten über einfache Befehlseingaben an (z.B. „go west“, „read“), die vom Parser interpretiert und in Aktionen umgesetzt werden können, worauf eine neue Statusinformation über eine Veränderung der Spielwelt bzw. über die Welt von einem neuen Standpunkt aus informiert. Auch wenn bei *Zork* das limitierte Vokabular des Parsers und die Spielregeln die Handlungsmöglichkeiten einschränken, besteht dennoch die Möglichkeit eines im Rahmen der Spielregeln freien Bewegens. *Zork* ist dabei rundenbasiert, sodass ein Monster geduldig auf die Reaktion der Spielerfigur wartet. Gleichzeitig gibt es typische Game-Faktoren, die *Zork* von einem Hyperfiction-Werk wie *Afternoon* unterscheiden: Während Erfolg oder Misserfolg der Suche bei *Afternoon* gerade nicht geklärt sind (auch wenn manche Lektüreberichte vom Bemühen zeugen, eine *histoire* zu finden, vgl. z.B. Walker 1999), sind bei *Zork* Sieg (Rückkehr aus der Unterwelt mit Schätzen) und Niederlage (Tod der Spielerfigur) klar definiert. Die Kooperation führt bei

Zork zu einer Wettkampfsituation zwischen den Benutzern und fiktiven Wesen, deren Verhalten vom Computer vordefiniert ist.

Bleibt die Frage, ob die Statuszeilen von *Zork* Narrativität konstituieren. Grundbedingungen werden jedenfalls erfüllt: Es liegt ein fiktives Universum vor, das Veränderungen unterworfen ist, die durch Handlungen des Benutzers als Spielerfigur und durch anthropomorphe Monster verursacht werden. Fraglich dürften dagegen die Kriterien der Ereignishaftigkeit und der Erzählinstanz sein.

Die Statusinformationen richten sich an ein nicht weiter präzisiertes „Du". Du-Erzählungen gibt es vereinzelt auch in der Erzählliteratur, etwa in Italo Calvinos Roman *Wenn ein Reisender in einer Winternacht (Se una notte d'inverno un viaggiatore*, 1979). So scheint eine Vermittlungsinstanz vorzuliegen, die allerdings bei *Zork* stilistisch kaum ausgebaut ist. Insbesondere die Deixis bleibt rudimentär (in einer für fiktionales Erzählen ungewöhnlichen Orientierung in absoluten Begriffen wie „Norden" und „Süden").

Noch schwächer ist die Ereignishaftigkeit ausgeprägt. Ganz abgesehen davon, dass Spielstände jederzeit gespeichert werden können: Aktionen wie das Anheben eines Teppichs, das Öffnen einer Tür, sogar das Töten eines Monsters können aufgrund der Anhäufung (ein Problem für die Relevanz), der episodenhaften Austauschbarkeit (ein Problem der Iterativität) und einer relativen Vorhersagbarkeit (man würde keinesfalls ohne Vorbereitung einen dunklen Raum betreten) schwerlich Ereignishaftigkeit beanspruchen. Man kann allenfalls argumentieren, dass das Auflesen von Werkzeugen, Waffen und magischen Hilfsmitteln für spätere Herausforderungen zumindest eine Konsekutivität für die Spielerfigur konstituiert. Die Konsekutivität ist aber rein instrumentell und unterscheidet sich dadurch grundsätzlich von einer narrativen Entwicklung eines Protagonisten. Ereignishaft in einem stärkeren Sinne sind demnach Sieg oder Niederlage, doch scheint es mir besonders bezeichnend, dass ein solches Ereignis gleichzeitig das Ende des Spiels bedeutet.

Weitere Entwicklungen des Erzählens in Games

Anhand von *Zork* konnte gezeigt werden, dass Zustandsveränderungen in Rollenspiel-Games episodenhaft, wiederholbar, in einem gewissen Rahmen vorhersehbar und insbesondere auf eine instrumentelle Entwicklung des Helden (instrumentelle Konsekutivität) ausgerichtet sind. Die weitere Entwicklung von Abenteuer-Rollenspielen hat aber gegenüber *Zork* die Möglichkeiten der Interaktivität und der Ereignishaftigkeit ausgebaut. Dies betrifft zunächst die narrative Motivierung von Spielwelten: Das Abenteuer-Rätselspiel *Myst* (Cyan 1993) zum Beispiel weist zwar in der Spielwelt, die es zu entdecken gilt, keine Ereignishaftigkeit auf. Jedoch gibt es in allen drei Versionen eine elaborierte Vorgeschichte, die in narrativen Filmausschnitten (*cut-scenes*) nach und nach präsentiert wird. Insgesamt zeigt *Myst*, dass eine Spielwelt narrativ motiviert werden

kann, aber dass Narrativität in den ontologisch interaktiven Teilen schwierig zu integrieren ist.

Allerdings findet sich in neueren Game-Entwicklungen, zum Beispiel in der *Mass Effect*-Reihe (BioWare 2007-2012), ein Bemühen, im Sinne eines Rollenspiels die Konsekutivität von Handlungen im Game für die Entwicklung des Charakters der Spielerfigur relevanter zu machen. So setzt *Mass Effect* (neben den *third-person-shooter*-Spielelementen) auch auf das Entdecken einer mysteriösen Vor- und Hintergrundgeschichte, die sich vor allem in Gesprächen mit anderen Figuren erschließt. Wie stark die Rollenspielerfahrung ausgekostet wird, liegt in der Hand des Benutzers. In Gesprächssituationen kann man freundlich oder unfreundlich auf die anderen Figuren reagieren, etwa im Prolog von *Mass Effect 1* Jokers Schimpftirade mit einem „You always expect the worst" abwiegeln (und dann weitere Hintergrundinformationen erhalten) oder aber das Gespräch im Keim ersticken: „That's enough. You're soldiers. Act like it". Im Sinne einer erhöhten Konsekutivität ist das Gesprächsverhalten für den Verlauf des Rollenspiels relevant: In *Mass Effect* entwickelt die Spielerfigur Commander Shepard durch ihr Verhalten, ihre Fragen und Antworten eine Art Reputation, denn die Entscheidungen des Benutzers gestalten das Verhältnis zwischen Spielerfigur und anderen Figuren im Rahmen der Rollenmodelle „rogue" (Schurke) vs. „paragon" (Vorbild). Dadurch wird eine Entwicklung der Figuren ermöglicht, die über eine rein instrumentelle Konsekutivität hinausgeht, da sie die Figurenkonstellation betrifft und somit die Narrativität erhöht – auch wenn das Profil „paragon" (psychologisch unplausibel) fortlaufend durch das Sammeln von Punkten gepflegt wird. Allerdings verweist das Ende von *Mass Effect 3,* das drei Typen von erfolgreichen oder nicht-erfolgreichen Spielausgängen anbietet, darauf, dass die durch erhöhte Narrativität entstehende Komplexität nur schwierig zu einem für alle Rollenspielvariationen stimmigen Ende geführt werden kann. Vor dem Hintergrund der bisherigen Betrachtungen ist anzunehmen, dass empörte Stellungnahmen zum Ende von *Mass Effect*[9] darauf zurückzuführen sind, dass die Wahlmöglichkeiten (Interaktivität) zugunsten des Erzählabschlusses (Konsekutivität) eingeschränkt wurden.

Fazit

Besondere Aufmerksamkeit galt in den Fallstudien dem Kriterium der Konsekutivität als Element der Narrativität. An der Konsekutivität lässt sich festmachen, dass narrative Ereignishaftigkeit dazu tendiert, interaktive Handlungsmöglichkeiten zunehmend einzuschränken. Konsekutivität erweist sich dabei im Hinblick auf Interaktivität als eine Variable, die mit einem zunehmenden Grad der Festschreibung von der Entwicklung von Charakterisierung und Figurenkonstellation dem Game-Charakter entgegenläuft.

Obwohl mit *Neid* und *Afternoon* vor allem experimentelle elektronische Romane mit komplexen Erzählinstanzen betrachtet wurden, die die Aufmerk-

samkeit auf die Vermittlungsebene lenken, können einige Anmerkungen zum Funktionieren von typischer Narrativität gemacht werden. Demnach setzt Narrativität dahingehend die Autorität einer Vermittlungsinstanz voraus, als wesentliche Entscheidungen über den Verlauf der *histoire* vorgeprägt werden. ‚Autorität' bezeichnet in diesem Sinne nicht ‚Glaubwürdigkeit', sondern ein Machtverhältnis, bei dem die Kontrolle über *histoire* und *discours* hauptsächlich in der Hand der Vermittlungsinstanz bleibt. Auch bei *Afternoon* bleibt die *histoire*, bei aller Unterdeterminiertheit, unveränderbar. Entsprechend kommt Hyperfiction Narrativität zu eben gerade dadurch, dass der Benutzer nicht die Möglichkeit hat, maßgeblich in die *histoire* einzugreifen, sondern nur die Entdeckung der *histoire* lenken kann. Mehr noch: dadurch dass die Benutzer kaum Kontrolle über ihre entdeckende Interaktivität haben, wird die Position der Vermittlungsinstanz nochmals gestärkt. Gleichwohl kann diese Autorität, wie Jelineks *Neid* zeigt, letztlich sogar die Ereignishaftigkeit (als Teil der Narrativität) stören, ohne dabei notwendigerweise zu einem Mehr an Interaktivität zu führen (die Funktion der Vermittlungsinstanz als Teil der Narrativität bedarf in dieser Hinsicht noch einer Präzisierung).

Games beruhen demgegenüber auf der Möglichkeit, in einer fiktiven Welt innerhalb eines regelbasierten Systems möglichst viele Entscheidungen treffen zu können, um darin die eigene Geschicklichkeit zu beweisen. Narrativität konnte auch hier hauptsächlich im Hinblick auf entdeckende Interaktivität festgestellt werden, wenn eine (meist mysteriöse) Vorgeschichte in der Spielwelt erschlossen wird. Inwiefern der Rollenspielaspekt in diesen Spielen in der Zukunft mit mehr Narrativität ausgestattet werden kann, wird sich noch zeigen müssen. Aber derzeit gilt, dass gerade die Konsekutivität (als Teil der Narrativität) die Interaktivität im Sinne von Handlungsfreiräumen zunehmend einschränkt.

Diese Hypothese wurde schon früher vom Hypertext-Pionier Michael Joyce geäußert:

> My suggestion is that future interactive fictions, in order to be more open, will appear more closed, i.e., more like current printed fiction, than the computer programs we currently consider interactive. (Joyce 1995, 136)

Zusammengefasst: Interaktivität und Narrativität schließen sich nicht gegenseitig aus, konsequente Narrativität führt aber vor allem aufgrund der Merkmale Konsekutivität und Relevanz zu einer inneren Handlungslogik, die mit der Interaktivität auf der Ebene der *histoire* in Konflikt gerät.

Literatur- und Medienverzeichnis

Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore.

Abbott, H. Porter (2011): „Narrativity". In: Peter Hühn et al. (Hg.), *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg.
URL: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity (04.11.2013).

Anz, Thomas (2003): „Spiel". In: Harald Fricke et al. (Hg.), *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*, Bd. III. Berlin / New York, S. 469-472.

Arnold, Heinz Ludwig / Simanowski, Roberto (Hg.) (2001): *Digitale Literatur*. München.

Aumüller, Matthias (2012a): „Einleitung. Zur Theorie der Begriffsexplikation". In: Ders. (Hg.), *Narrativität als Begriff. Analysen und Anwendungsbeispiele zwischen philologischer und anthropologischer Orientierung*. Berlin / Boston, S. 1-18.

Aumüller, Matthias (2012b): „Literaturwissenschaftliche Erzählbegriffe". In: Ders. (Hg.), *Narrativität als Begriff. Analysen und Anwendungsbeispiele zwischen philologischer und anthropologischer Orientierung*. Berlin / Boston, S. 141-168.

Backe, Hans-Joachim (2008): *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg.

Baroni, Raphaël (2011): „Tellability". In: Peter Hühn et al. (Hg.), *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg. URL: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/tellability (10.11.2013).

Bell, Alice (2010): *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. Basingstoke.

BioWare (2007-2012): *Mass Effect 1-3*. USA Electronic Arts.

Bolter, Jay David (1991): *Writing Space: The Computers, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale.

Caillois, Roger (1958): *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Frankfurt a.M. 1982.

Calvino, Italo (1979): *Wenn ein Reisender in einer Winternacht. Roman*. München 1996.

Cyan (1993): *Myst*. Brøderbund.

Eibl, Karl (2004): *Animal Poeta. Bausteine einer biologischen Kultur- und Literaturtheorie*. Paderborn.

Eskelinen, Markku (2001): „The Gaming Situation". In: *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research* 1 (H. 1). URL: http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/ (14.12.2013).

Frasca, Gonzalo (2003): „Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology". In: Mark J. P. Wolf / Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*. New York, S. 221-235.

Fricke, Harald (1981): *Norm und Abweichung. Eine Philosophie der Literatur*. München.

Goetz, Rainald (1999): *Abfall für alle. Roman eines Jahres*. 3. Aufl. Frankfurt a.M. 2001.

Gorsolke, Stefan (2009): *Interaktivität in narrativen Medien. Das Spiel mit Selbst- und Fremdreferenz*. Marburg.

Heibach, Christiane (2000): *Literatur im Internet. Theorie und Praxis einer kooperativen Ästhetik*. Berlin.

Herman, David (2004): *Story Logic. Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln.

Hühn, Peter (2008): „Functions and Forms of Eventfulness in Narrative Fiction". In: John Pier / José Ángel Landa (Hg.), *Theorizing Narrativity*. Berlin, S. 141-163.

Hühn, Peter (2013): „Event and Eventfulness". In: Peter Hühn et al. (Hg.), *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg. URL: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/event-and-eventfulness (10.11.2013).

Huizinga, Johan (1938): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur und des Spiels*. Übs. von H. Nachod. Mit einem Nachwort von Andreas Filtner. 23. Aufl. Reinbek bei Hamburg 2013.

Infocom (1980-1982): *Zork I, II, III*. USA Infocom.

Jannidis, Fotis (2006): „Event-Sequences, Plots and Narration in Computer Games". In: *Dichtung-Digital* 36.
URL: http://www.dichtung-digital.org/2006/1-Jannidis.htm (18.12.2013).

Jelinek, Elfriede (2008): *Keine Anweisung, keine Auszahlung, kein Betrag, kein Betrug. (Ein paar Anmerkungen zu „Neid")*. URL: http://www.a-e-m-gmbh.com/wessely/fanmerk.htm (04.10.2013).

Jelinek, Elfriede (2007-2008): *Neid. Privatroman*. URL: www.elfriedejelinek.com (10.03.2014).

Jelinek, Elfriede (2011): *Neid. Privatroman* [PDF]. URL: http://204.200.212.100/ej/NEID.pdf (10.03.2014).

Joyce, Michael (1987): *Afternoon, A Story*, Watertown. [Auszugsweise publiziert unter URL: http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/ (15.11.2013)].

Joyce, Michael (1995): *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*. 5. Aufl. Ann Arbor 2012.

Kamphusmann, Thomas (2002): *Literatur auf dem Rechner*. Stuttgart.

Kiousis, Spiro (2002): „Interactivity. A Concept Explication". In: *New Media & Society* 4, S. 355-383.

Kocher, Manuela / Böhler, Michael (2002): „Über den ästhetischen Begriff des Spiels als Link zwischen traditioneller Texthermeneutik, Hyperfiction und Computerspielen". In: *Dichtung-Digital* 31.
URL: http://www.dichtung-digital.de/2002/07-31-Kocher-Boehler.htm (10.4.2014).

Landow, George P. (1992): *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore.

Landow, George P. (1994): *Hyper / Text / Theory*. Baltimore.

Müller, Ralph (2007): „Hypertext". In: Dieter Burdorf et al. (Hg.), *Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen*. Stuttgart, S. 336.

Neitzel, Britta (2012): „Erzählen und Spielen. Zur Bedeutung des Erzählbegriffs in den *Game Studies*". In: Matthias Aumüller (Hg.), *Narrativität als Begriff. Analysen und Anwendungsbeispiele zwischen philologischer und anthropologischer Orientierung*. Berlin, S. 109-128.

Prince, Gerald (2008): „Narrativehood, Narrativeness, Narrativity, Narratability". In: John Pier / José Ángel Landa (Hg.), *Theorizing Narrativity*. Berlin, S. 19-27.

Rau, Anja (2000): *What you click is what you get? Die Stellung von Autoren und Lesern in interaktiver digitaler Literatur*. Berlin.

Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore / London.

Ryan, Marie-Laure (2006a): *Avatars of Story*. Minneapolis / London.

Ryan, Marie-Laure (2006b): „Semantics, Pragmatics, and Narrativity. A Response to David Rundrum". In: *Narrative* 14 (H. 2), S. 188-196.

Schmid, Wolf (2005): *Elemente der Narratologie*. 2. Aufl. Berlin 2008.

Schmid, Wolf (2007): „Eventfulness as a Narratological Category". In: *Amsterdam International Electronic Journal for Cultural Narratology* 4.
URL: http://cf.hum.uva.nl/narratology/a07_schmid.htm (14.12.2013).

Schmidt-Bergmann, Hansgeorg / Liesegang, Torsten (Hg.) (2001): *Liter@tur. Computer, Literatur, Internet*. Bielefeld.

Simanowski, Roberto (2002): *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*. Frankfurt.

Suter, Beat (2000): *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*. Zürich.

Suter, Beat / Böhler, Michael (1999): *Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch. Internet und Literatur mit CD-ROM*. Frankfurt a.M.

Walker, Jill (1999): „Piecing Together and Tearing Apart: Finding the Story in *Afternoon*". In: Klaus Tochtermann (Hg.), *Hypertext '99 Proceedings*. New York 1999, S. 111-117.
URL: http://jilltxt.net/txt/ht99-walker.pdf (10.4.2014).

Wittgenstein, Ludwig (1953): „Philosophische Untersuchungen", In: Ders.: *Werkausgabe Band 1: Tractatus logico-philosophicus, Tagebücher 1914-1916, Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt a.M. 1984.

Prof. Dr. Ralph Müller
Universität Freiburg / Schweiz
Av. de l'Europe 20
1700 Fribourg
Schweiz
E-Mail: ralph.mueller@unifr.ch

Sie können den Text in folgender Weise zitieren / How to cite this article:

Müller, Ralph: „Geschichte vs. Interaktivität. Zur Gattungsdifferenzierung von Hyperfiction und Computergames". In: *DIEGESIS. Interdisziplinäres E-Journal für Erzählforschung / Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research* 3.1 (2014). 24-39.

URN: urn:nbn:de:hbz:468-20140523-111534-4

URL: https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/149/199

BY-NC-ND

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

---

[1] Eine Java-basierte Version wurde von der *Norton Anthology of Postmodern Fiction* online zur Verfügung gestellt; vgl. Norton Anthology of Postmodern American Fiction [special web edition]. URL: http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/ (14.12.2013).

[2] Huizinga hat sich dabei nicht auf jegliche Form des Spielens, sondern auf den Kern von Geschicklichkeits- und Kraftspielen, Verstandes- und Glücksspielen sowie Darstellungen und Aufführungen konzentriert.

[3] Eskelinens (2001) Ausführungen haben gemessen an der Qualität der terminologischen und konzeptuellen Überlegungen bereits viel Aufmerksamkeit erhalten (vgl. z.B. Ryan 2006a, 185-187; Jannidis 2006; Neitzel 2012).

[4] Besonders prominent angeordnet ist das Eingangsbild von Bosch, auf dem Darstellungen der Todsünden kreisförmig um das Auge Gottes gruppiert sind. Auf der Iris sind jeweils die nummerierten Hypertextverknüpfungen angeordnet. Am Ende der Hypertext-Dokumente sind die Links mit wechselnden Ausschnitten verschiedener Gemälde von Bosch und Bruegel unterlegt. Am Ende von Kapitel 1 bis 4 sind Ausschnitte der einzelnen Todsünden auf Boschs Gemälde vermerkt: 1: *invidia* (Neid); 2: *ira* (Jähzorn); 3. *superbia* (Hochmut); 4a *luxuria* (Verschwendungssucht); 4b: *gula* (Völlerei); es fehlen Geiz und Faulheit. In Kapitel 4c ist ein Ausschnitt aus Boschs *Garten der Lüste*; in Kapitel 5a–c ein Ausschnitt aus Bruegels *Triumph des Todes* und in 5d–h ein Ausschnitt aus Boschs *Narrenschiff* zu sehen.

[5] Vgl. Goetz (1999, 621): „Zur Navigation: Ich dachte, es wäre logisch, daß man immer am Ende landet, am gegenwartnähesten Punkt. Daß […] man sich zurückliest ins Vergangene hinein. […] so wie man sich selber zurücktasten würde in Erinnerung. Doch als Benutzer erwartet man eigentlich, so verstehe ich manche Einwände hier, die gegengerichtete Ordnung der Erzählung: erst geschah das, dann das. […] So wie Abfall sich hier präsentiert, packenweise immer vom Ende her, erzählen sich echte Geschichten oft in echt, und fast immer die Träume."

[6] Die Seitenzahlen beziehen sich im Folgenden auf die PDF-Publikation von *Neid* für den PC (Jelinek 2011). Gemäß den Dokumenteneigenschaften wurde diese Textfassung 2011 erstellt. Diese Fassung wurde augenscheinlich im Vergleich zu Jelinek (2007-2008) stilistisch leicht überarbeitet.

[7] Da in einem solchen Roman keine Seitennummerierungen vorliegen, wird auf den jeweiligen Titel des Textsegments verwiesen.

[8] Spiel lief u.a. auf DOS; eine spielbare Kurzversion ist zugänglich unter: http://www.ifiction.org/games/index.php?cat=2 (14.12.2013).

[9] Vgl. überblickshaft Mass Effect Wiki: „Kontroversen zum Ende von Mass Effect 3", http://de.masseffect.wikia.com/wiki/Kontroversen_zu_Mass_Effect_3 (10.03.2014).