



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Interactive Fiction als literarische Form“

Verfasser

Andreas Dobersberger

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, im Jänner 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 332

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Deutsche Philologie

Betreuerin:

Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Pia Janke

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
1.1. Vorwort	3
1.2. Ziele dieser Arbeit	5
1.3. Forschungsüberblick	6
2. Definition	10
2.1. Was ist Interactive Fiction?	10
2.2. Über die Problematik der Terminologie	13
2.2.1. "Computerspiel/Videospiel" und "(Text)-Adventure"	14
2.2.2. "Autor" und "Spieler"	18
2.2.3. "Interactive Fiction"	18
2.3. Strukturelemente und Besonderheiten von Interactive Fiction	22
2.3.1. Natürliche Textein- und ausgabe	23
2.3.2. Der Parser	23
2.3.3. Das Weltmodell	25
2.3.4. Emergenz	26
2.3.5. Die gescheiterte Eingabe	29
2.4. Hypertext und Hyperfiction	31
2.5. Chatterbots	41
3. Die historische Entwicklung der Form	43
3.1. Englischsprachiger Raum	43
3.1.1. "Adventure"	43
3.1.2. "Zork"	45
3.1.3. Infocom	49
3.1.4. Die kommerzielle Ära und verbundene Geschichtsschreibungsfragen	51
3.1.5. Graham Nelson	53
3.1.6. Die moderne Ära	55
3.2. Deutschsprachiger Raum	57

4. Narratives Potenzial	65
4.1. Systemvermittlung	65
4.2. Rollenspiel	66
4.3. Narrative Flexibilität und emergentes Storytelling	67
4.4. Dokumentation von Umgebungen	70
5. Literaturtheoretische Annäherungen	71
5.1. Interpretation? Programmcode und Transkript	71
5.2. Die Transformation literaturtheoretischer Zugänge in Interactive Fiction	72
5.2.1. Verfremdung	72
5.2.2. Leerstellen und der Implizite Leser	74
5.2.3. Ergodische Literatur	77
5.2.4. Interactive Fiction als literarisches Rätsel	78
6. Zusammenfassung und Schlussfolgerung	81
7. Anhang	83
7.1. Literaturverzeichnis	83
7.1.1. Primärliteratur	83
7.1.2. Sekundärliteratur	84
7.2. Abstract	87
7.3. Curriculum Vitae	87

1. Einleitung

1.1. Vorwort

Ich möchte an dieser Stelle kurz auf meinen persönlichen Bezug zu und meine Geschichte mit dem Thema eingehen. Als jemand mit einer großen Begeisterung sowohl für Literatur und das Schreiben, als auch für das Medium der Video- und Computerspiele, war es nahezu unvermeidlich, dass ich mich früher oder später mit Interactive Fiction beschäftige. Meine erste Begegnung mit der Form verlief wie bei vielen anderen über die englischsprachigen kommerziellen Text-Adventures der 1980er-Jahre (die ich natürlich erst im Nachhinein kennenlernte, nachdem ich in meiner Kindheit nur über sie gelesen hatte). Ich experimentierte auch mit dem Verfassen eigener Text-Adventures; der Grund dafür lag allerdings weniger in einer bewussten Entscheidung für die Form, als vielmehr darin, dass sie relativ einfach herzustellen waren, da man keine Grafiken entwerfen und programmieren musste. Ich nutzte und erkannte das spielerische und literarische Potenzial der Form zu der Zeit noch überhaupt nicht, sondern behandelte sie wie das grafische Adventure-Spiel, nur ohne Grafik.

Später lernte ich, dass Spiele dieser Art in nicht-kommerzieller Form bis heute über das Internet vertrieben werden – sogar in deutscher Sprache. Erst über die deutschsprachige Szene wurde mir dann wiederum die Geschichte, Tragweite, Ansprüche und Qualität in den Arbeiten der englischsprachigen Szene bekannt. Ein Großteil dieser Werke hatte sich von den Wurzeln der Form, also dem Computerspiel/Text-Adventure entfernt und war vielmehr experimenteller Literatur zuzuordnen, ohne jedoch die Stärken und Reize ihrer "Vorfahren" aufzugeben. Diese einzigartige Kombination normalerweise weit voneinander entfernter Elemente war es, die mich faszinierte. Die Entwicklung der deutschsprachigen Szene habe ich seitdem nur recht oberflächlich und sporadisch beobachtet, weshalb ich diese Arbeit dazu nutzen wollte, zu ihr zurückzukehren und mich ein ganzes Stück intensiver mit ihr zu beschäftigen.

Interactive Fiction als Form und Konzept hat einen ganz ungeheuren, außergewöhnlichen Reiz auf mich, den ich bis jetzt nie ganz genau definieren konnte. Es ist nicht dasselbe, was mich an Literatur anspricht, und es ist auch nicht dasselbe was mich an Video- und

Computerspielen anspricht, und bei aller Faszination lese ich wahrscheinlich weit mehr *über* die Form, als sie direkt zu rezipieren - auch weil sie es erfordert sich auf eine ganz spezielle Weise auf sie einzulassen. Vielleicht kann diese Arbeit dabei helfen, diese dritte Qualität genauer zu identifizieren.

Ich möchte an dieser Stelle auch jenen Personen danken, die mich beim Verfassen der Arbeit inspiriert und unterstützt haben. Zum einen habe ich schätzen gelernt, was Forscher wie Mary Ann Buckles geleistet haben, um ein Thema wie dieses für die literaturwissenschaftliche Diskussion fruchtbar zu machen. Ohne deren Pionierleistungen, teilweise mit aktiven Widerständen aus dem damaligen akademischen Umfeld verbunden, wäre es für mich vielleicht gar nicht möglich gewesen diese Arbeit zu verfassen. Obgleich am anderen Ende des zeitlichen Spektrums angesiedelt, bin ich auch sehr dankbar für Tobias Haiders erst vor einem Jahr und an dieser Universität eingereichten Diplomarbeit für Philosophie, die mir inmitten einer recht frustrierenden Arbeitsphase ob des Mangels an deutschsprachiger Sekundärliteratur neue Motivation und viele interessante Anstöße gab.

Weiters gibt es in meinem persönlichen Umfeld Menschen, die mich aktiv unterstützt haben und denen ich hiermit dafür danken möchte, darunter natürlich meiner Betreuerin Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Pia Janke, die mich zur Wahl des Themas und auch im weiteren Arbeitsprozess ermutigt hat, sowie meiner Familie, die mir das Studium überhaupt möglich gemacht hat, und meiner Freundin Mirli Čapek für ihre Geduld und ihren Beistand.

1.2. Ziele dieser Arbeit

Das hauptsächliche Ziel dieser Arbeit soll es sein, Interactive Fiction als literarische Form zu definieren, zu beschreiben und zu untersuchen. Im Gegensatz zur englischsprachigen Forschung wurde in der deutschsprachigen auf Interactive Fiction bisher nur sehr beschränkt eingegangen. Meistens wird sie entweder komplett ignoriert oder geht im Dschungel aus Begriffen wie Hyperfiction, Webfiction, Netzliteratur oder Text-Adventure unter, denen sie entweder untergeordnet oder denen sie gleichgesetzt wird. Die erste und zentrale These dieser Arbeit lautet daher: Interactive Fiction ist eine eigenständige Form der Literatur, die grundsätzlich anders funktioniert als die genannten vergleichbaren Formen. Sie stammt aus

einer eigenen Tradition und weist sehr spezifische Merkmale auf.

Zu Beginn werde ich mich deshalb, nach einem kurzen Forschungsüberblick, mit der Definition der Form, sowie mit der Klärung relevanter Termini auseinandersetzen. Weiters werde ich die besonderen Eigenheiten von Interactive Fiction darlegen und einen historischen Abriss über die Entstehung und die wichtigsten Entwicklungen der Form bieten. Deren Wurzeln in den Text-Adventure-Spielen der 1970er- und 1980er-Jahre mit den zentralen frühen Arbeiten "Adventure" und "Zork" soll dabei ein besonderer Fokus zuteil werden, da sich die Form in ihnen in einer Art konstituiert und definiert hat, die im Grunde bis heute bei allen literarischen Ambitionen weitgehend gültig und bestimmend geblieben ist.

Ein besonderes Augenmerk soll auch auf den Entwicklungen der deutschsprachigen Szene liegen, die meines Wissens nach noch nie zuvor untersucht wurden. Die Anzahl der Arbeiten ist in der Gegenüberstellung zur Gesamtheit der englischsprachigen Werke zwar vergleichsweise gering, und auch Qualität und literarischer Anspruch können nach meinen bisherigen Eindrücken nicht mithalten, aber trotz ihrer peripheren Rolle sind deutschsprachige Arbeiten fraglos in einem Maß vorhanden, das ihre Eigenheiten eines gesonderten Blickes würdig macht.

Eine weitere Behauptung, die ich in dieser Arbeit aufstelle, ist, dass Interactive Fiction bestimmte literaturtheoretische Konzepte auf reizvolle Weise manifest und greifbar macht. Deshalb wird sich ein eigenes Kapitel damit beschäftigen, der Form literaturtheoretische Fragestellungen gegenüberzusetzen. Vielleicht kann im Zuge dessen auch beantwortet werden, ob und mit welchen literaturwissenschaftlichen Mitteln man sie überhaupt sinnvoll analysieren kann. Außerdem will ich versuchen, mithilfe von Beispielen eine letzte wichtige These zu untermauern; nämlich, dass Interactive Fiction narrative Möglichkeiten eröffnet, die traditionelle Literatur nicht bietet.

1.3. Forschungsüberblick

Wie bereits erwähnt, spielt Interactive Fiction im Sinn dieser Arbeit in der deutschsprachigen

Forschung im Bereich der Literatur- oder Medienwissenschaften eine extrem untergeordnete Rolle, im Gegensatz etwa zur vergleichbaren, aber doch fundamental unterschiedlichen Form der Hyperfiction. Im englischen Sprachraum ist diese Verhältnis durchaus ähnlich; Aarseth führt schon 1997 mögliche Gründe für dieses Missverhältnis an, die im Bezug auf den deutschsprachigen Raum wohl genauso denkbar sind:

the eloquent way in which their practitioners and commentators have associated them with the theoretical vogues of postmodernism and poststructuralism; their more 'serious' written content; and most of all, their discourse format, which is clearly recognizable as experimental literature, which is more commodifiable in university literature departments than game programs and clearly akin to already canonized modernist and postmodernist texts. Adventure games, despite some of the authors' growing 'concern for the literariness of their product' (Randall 1988, 183), are simply too different and too easily identified as 'entertainment' (correctly, but irrelevantly) to be eligible for scholarly attention from literary theory and criticism. Compared to all other literary formats, including hypertext novels, the adventure game's textual structure is an alien, too far removed from the genus of hegemonic literature to be recognized by any but a few xenophiles, who risk professional suspicion or ridicule when they dare suggest the pertinence of their newfound, strange looking object.¹

Im Unterschied zum deutschsprachigen gibt es im englischsprachigen Raum aber zumindest eine Reihe an Publikationen, die sich speziell mit Interactive Fiction befasst, so dass sich über die Jahrzehnte ein ansehlicher Kanon an Standardwerken zum Thema entwickelt hat. Das hängt naturgemäß auch mit der besonderen Geschichte von Interactive Fiction und der ungleich höheren Anzahl der in dieser Form verfassten Werke im US-amerikanischen und britischen Raum zusammen.

Zum ersten Mal literaturwissenschaftlich besprochen wurde Interactive Fiction in dem Aufsatz "Interactive Fiction" von Anthony J. Niesz (ein Germanist übrigens) und Norman N. Holland, erschienen 1984 in der Zeitschrift "Critical Inquiry". Niesz und Holland streichen bereits die Unterschiede zu vergleichbaren Formen und die Wichtigkeit des Dialogcharakters der Form heraus und enden mit der gewagten Prognose: "Microcomputers will change our ideas and our practice of literature as much as Gutenberg did, deeply redefining the humanities in the process."²

1 Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore/London: John Hopkins University Press 1997. S.109.

2 Niesz, Anthony J. und Holland, Norman N.: Interactive Fiction. S. 127. In: Critical Inquiry. Vol. 11, No. 1. (Sep., 1984). University of Chicago 1984. S.110-129.

Eine weitere bedeutende frühe Arbeit ist Mary Ann Buckles' Dissertation "Interactive Fiction: The Computer Storygame 'Adventure'" (1985). Buckles, ebenfalls eine Germanistin, gilt heute als vielzitierte Pionierin im Feld der wissenschaftlichen Untersuchung von Videospiele, stieß mit ihrem Thema damals aber auf überwiegend taube Ohren und Widerstand seitens ihrer Betreuer, so dass sie ihre akademische Laufbahn noch im selben Jahr beendete. Heute arbeitet sie als Massagetherapeutin und hat erst vor einigen Jahren durch Zufall vom Einfluss ihrer akademischen Arbeit erfahren.

Eine ebenfalls häufig zitierte Arbeit ist Neil Randalls Aufsatz "Determining Literariness in Interactive Fiction" (1988)³, in der er eine Reihe von Interactive-Fiction-Werken auf die in ihnen angewendeten literarischen Verfahren hin untersucht und allgemein einen beginnenden Hang zum literarischen Anspruch in der Form feststellt.

Nach diesen ersten Annäherungen entstanden die für mich fruchtbarsten und zentralsten Arbeiten in den letzten fünfzehn Jahren, beginnend mit Esper Aarseths Buch "Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature" (1997), das zwar eine Reihe an computerbasierten literarischen Formen behandelt, Interactive Fiction aber ein eigenes Kapitel widmet ("The Adventure Game"). 2005 veröffentlicht Nick Monforts mit dem Buch "Twisty Little Passages. An Approach To Interactive Fiction", das komplett der hier besprochenen Form gewidmet ist, einen umfangreichen historischen und theoretischen Überblick, den ich als vorzügliches Einstiegs- und unverzichtbares Standardwerk empfehlen kann. Nur eine einzige Arbeit hat sich seitdem in Sachen Umfang und Einsicht vergleichbar mit der Materie beschäftigt, und das ist Jeremy Douglass' Dissertation "Command Lines. Aesthetics and Techniques in Interactive Fiction and New Media", ebenfalls absolut obligatorisch für jede ernsthafte akademische Auseinandersetzung mit der Form.

Zu signifikanten Arbeiten im deutschsprachigen Raum gehören für mich primär Claus Pias' "Computer Spiel Welten" (2002) und Tobias Johann Haiders Diplomarbeit "Text.Abenteuer.Philosophie – Philosophie und Interactive Fiction", die gerade erst 2012 an der Universität Wien eingereicht wurde und, wenngleich Haider die Form vorrangig in einen

3 Randall, Neil: Determining Literariness In Interactive Fiction. In: Computers and the Humanities. Vol. 22, No. 3. New York: Springer 1988. S. 183-191.

hochspannenden philosophischen Kontext stellt, ein exzellentes Kapitel über Interactive Fiction als Literatur beinhaltet.

Nicht vernachlässigen sollte man auch das Bemühen der Interactive-Fiction-Autoren-Community selbst, sich mit der Theorie der Form auseinanderzusetzen. Neben unzähligen erhellenden Blog-, Foren- und Newsgroup-Diskussionen, stellen für mich vor allem zwei Werke essentielle Eckpfeiler für die Auseinandersetzung mit der Form dar. Das wären zum einen Graham Nelsons Essay "The Craft of Adventure" (1995), zum anderen der 438 Seiten starke "IF Theory Reader" (2011).

2. Definition

2.1. Was ist Interactive Fiction?

Bevor wir uns in die Untiefen der Definition und Analyse stürzen, möchte ich versuchen, kurz auf ganz grundlegender Ebene zu erklären und darzustellen, was Interactive Fiction überhaupt ist und wie jene, die in ihrem Leben bisher noch niemals damit zu tun hatten, sie sich vorstellen können.

Werke der Form Interactive Fiction sind Computerprogramme, die traditionell und für gewöhnlich am Computer rezipiert werden, obwohl es heute auch häufig die Möglichkeit gibt, portable Geräte wie Smartphones, Tablets und E-Book-Reader zu verwenden. Die Interaktion funktioniert im Normalfall folgendermaßen: Das Programm gibt Erzähltext aus, etwa die Beschreibung einer Umgebung, woraufhin der Rezipient aufgefordert wird, seinerseits Text einzugeben, für gewöhnlich in Kommandoform. Der Rezipient übernimmt so gewissermaßen die Rolle des Protagonisten und lenkt durch Eingabe von Befehlen dessen Aktionen.

Dies können Bewegungen sein ("Gehe nach Norden", "Klettere nach oben"), Tätigkeiten ("Schrei", "Spring", "Denk nach"), Interaktionen mit Objekten ("Lies das Buch", "Öffne die Tür", "Wirf die Münze in den Brunnen") oder mit anderen, vom Autor entworfenen Figuren, sogenannten Non-Player-Characters oder kurz NPCs ("Frag Maria über das Wetter", "Beschuldige den Gärtner", "Gib dem Verkäufer Geld"). Nachdem ein Kommando eingegeben wurde, reagiert das Programm darauf, indem es wiederum die Konsequenzen der vorgegebenen Handlung textlich beschreibt. Ein typisches Interactive-Fiction-Werk besteht aus einer großen Anzahl solcher "Spielzüge", bis irgendwann das Ende der Erzählung erreicht ist. Auf diese Weise entsteht eine Art wechselseitiger Dialog zwischen Programm und Rezipient, durch den ein Narrativ konstruiert wird.

Interactive Fiction existiert dabei im Spektrum zwischen Spiel und Literatur; die bekanntesten Exemplare der Form sind kommerzielle Computerspiele aus den 1980er-Jahren, sogenannte Text-Adventures, die eine Erzählung mit herausfordernden Hindernissen und Rätseln verbinden, die es als Spieler zu bewältigen gilt, um ein glückliches Ende der Erzählung für

den Protagonisten zu gewährleisten.

Heute entsteht Interactive Fiction zum überwiegenden Teil durch Einzelautoren, die sie umsonst im Internet zum Download anbieten. Im Lauf der Jahre sind auch die literarischen Ansprüche der Autoren höher geworden. Viele Arbeiten beinhalten nur noch sehr wenige oder gar keine Rätsel oder Hindernisse wie in den Adventure-Spielen, sondern sind Erzählungen, die die Interaktivität und die Elemente der Form auf andere Weise nutzen. Wurden in den 1980er-Jahren solche Programme noch größtenteils von Computer-Freaks für Computer-Freaks geschrieben, deren Sujets zumeist im Bereich der Fantasy- und Science-Fiction angesiedelt war, ist die Vielfalt heute größer. Viele der bedeutendsten Autoren von Interactive Fiction sind nicht in erster Linie Programmierer, sondern auch häufig Schriftsteller oder Akademiker mit geisteswissenschaftlichem Hintergrund. Der überwiegende Anteil der Werke ist in englischer Sprache; es gibt aber auch Arbeiten in diversen anderen Sprachen, darunter, wie erwähnt, Deutsch.

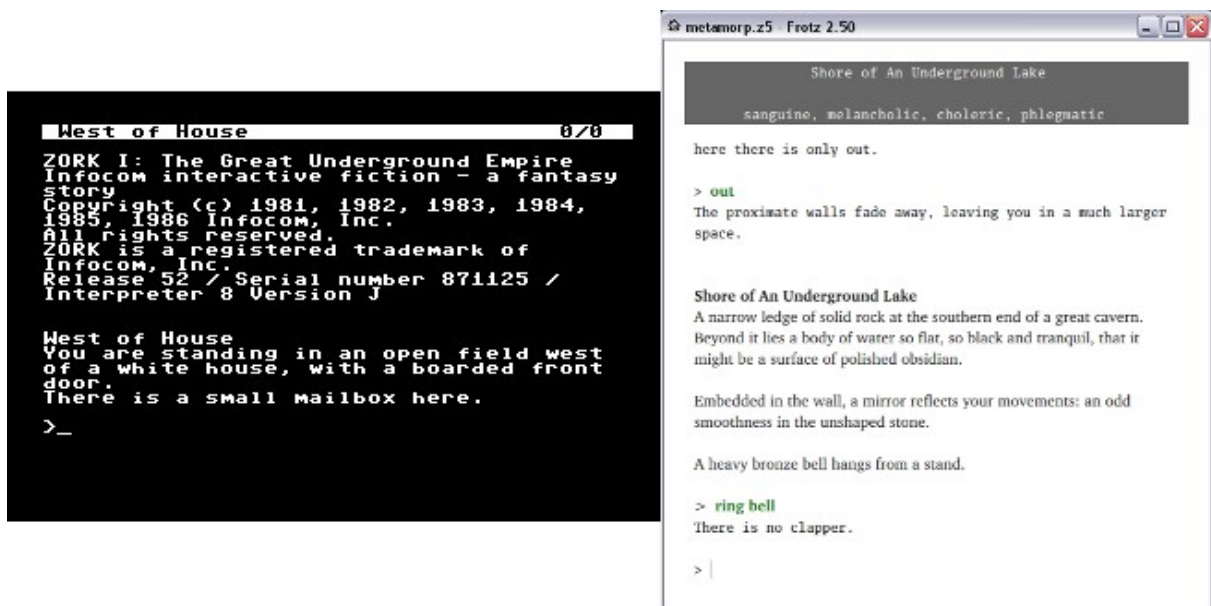


Abbildung 1: Das Erscheinungsbild von Interactive Fiction gestern und heute: Links Infocom's "Zork I" auf einem Heimcomputer anno 1986; rechts Emily Shorts "Metamorphoses" auf einem modernen Interpreter

Allerdings kann Interactive Fiction bei allen Erklärungen nichts besser beschreiben als ein Beispieltranskript, abgesehen natürlich von der tatsächlichen Interaktion mit einer konkreten

Arbeit⁴. Deshalb werde ich im Folgenden ein kurzes, vollkommen fiktives und rein illustratives Transkript vorlegen, das einen Einblick in eine typische Sitzung mit der Form geben soll.

Du stehst in deinem spartanisch eingerichteten Arbeitszimmer, hast allerdings nicht die geringste Ahnung, was du hier wolltest. Noch dazu kannst du kaum etwas sehen, da die Vorhänge fest zugezogen sind. Die Tür an der südlichen Wand des Raumes führt zurück in den Rest der Wohnung.

>geh nach süden

Nein. Du bist davon überzeugt, dass es einen Grund dafür gibt, warum du in diesen Raum gekommen bist. Möglicherweise hast du ihn verdrängt. Aber er existiert.

>denk nach

Du versuchst deine Schritte zurückzuverfolgen; herauszufinden, was dich in diesen Raum geführt hat. Du findest keine Antwort. Aber sie ist hier. Du weißt es.

>öffne die vorhänge

Wenn du Licht in diesen Raum bringst, erhellt sich vielleicht auch deine Situation. Du atmest durch, gehst zum Fenster und reißt die Vorhänge auf. Gleißendes Licht erfüllt das Zimmer.

Dir ist jetzt einiges klarer. In der Mitte des Raumes steht ein furchteinflößender Schreibtisch. Er ist fast leer, hat allerdings eine einzelne Schublade. Eine Tasche steht am Boden, an den Schreibtisch gelehnt.

>nimm die tasche

Du greifst nach dem Riemen der Tasche und wirfst sie über die Schulter. Sie fühlt sich schwer an.

>öffne die tasche

Du zögerst. Tief in dir schlummert eine böse Vorahnung. Andererseits weiß ein Teil von dir, dass der Inhalt der Tasche einen dringend nötigen Schritt im Lauf deines Lebens repräsentiert. Zitternd umfasst deine Hand den Reißverschluss. Willst du es tun? Willst du die Tasche wirklich öffnen?

>ja

In der Tasche ist dein Laptop und der dazugehörige Laptopakku.

>nimm alles aus der tasche

Du nimmst den Laptop und den Akku aus der Tasche. Alles beginnt langsam, sehr langsam, Sinn zu ergeben.

4 Wer einschlägige Erfahrung sammeln und auf Entdeckungsreise gehen möchte, sei zu diesem Zweck auf die Interactive Fiction Database (ifdb.tads.org) sowie die Datenbank von ifwizz.de (für deutschsprachige Arbeiten) verwiesen.

>wirf die tasche weg, dann steck den akku in den laptop
Du schleuderst die leere Tasche in die Ecke.

Ein kurzes "Klack". Der Laptop ist einsatzbereit.

>stell den laptop auf den tisch, dann öffne ihn
Du stellst den Laptop auf den Schreibtisch. Es ist, als hätte er schon immer dort hingehört.

Langsam, aber mit einem Gefühl das Richtige zu tun, öffnest du den Laptop. Der Einschaltknopf blickt dir herausfordernd entgegen.

>setz dich. öffne die schublade
Du nimmst am Schreibtisch Platz.

Die Schublade öffnet sich beinahe wie von selbst. Darin sind Notizen und Sekundärliteratur. Plötzlich ist dir alles klar. Du weißt warum du hier bist.

>schalte den laptop ein

Mit einem Knopfdruck erhellt sich der Bildschirm des Computers wie die aufgehende Sonne den Himmel.

Alles ist bereit. Nur eines bleibt noch zu tun.
>schreib

Zeit, diese verdammte Diplomarbeit fertigzubekommen.

2.2. Über die Problematik der Terminologie

Eine der Herausforderungen dieser Arbeit war der interdisziplinäre Charakter ihrer Thematik. Auch wenn mein primärer Ansatz ein germanistisch-literaturwissenschaftlicher ist, so spielt doch auch anderssprachige Literatur – vor allem die englischsprachige – eine bedeutende Rolle, sowie Medienwissenschaft, Informatik und Game Studies (Spieleforschung). Der Grund dafür liegt im schwer einzuordnenden Untersuchungsobjekt, das zwischen Literatur und Computerspiel fluktuiert, je nach Exemplar, Rezeptions- oder Interpretationsweise. Davon Literatur zu definieren, sehe ich zumindest einstweilen ab; diesbezügliche Ansätze und inwiefern Interactive Fiction sich als Literatur definieren kann, finden sich aber in Kapitel 5.2., "Die Transformation literaturtheoretischer Zugänge in Interactive Fiction". Definieren wir also zunächst einmal den Begriff Computerspiel im Sinne und für den Zweck dieser Arbeit.

2.2.1. "Computerspiel/Videospiel" und "(Text)-Adventure"

Der Begriff Computerspiel ist bereits recht schwierig zu definieren. Zunächst ist eine für unsere Zwecke einsetzbare Definition von Spiel erforderlich, die einen kurzen Exkurs in das Feld der Game Studies voraussetzt. Deshalb sei diese Frage noch einen Moment lang aufgeschoben und der Fokus zunächst auf das Gesamtwort gelegt.

"Computerspiel" und "Videospiel" (und manchmal auch "Digitales Spiel") meinen heute im Prinzip das Gleiche, und die Wahl der Terminologie hat vielmehr mit kulturellen Gegebenheiten zu tun, als mit Funktionsunterschieden. So waren im britischen und deutschsprachigen Raum Heimcomputer und PCs als Spielmaschinen relativ gesehen verbreiteter als etwa in den USA, wo man tendenziell eher auf Spielkonsolen oder -automaten spielte. Dadurch ergab sich, dass im britischen und deutschsprachigen Raum der Ausdruck "computer games" bzw. "Computerspiele" gebräuchlicher ist als "video games" oder "Videospiele", obwohl praktisch immer dasselbe gemeint ist – gerade heute, da die Unterschiede vonseiten der Spielprinzipien zwischen PC- und Konsolenspielen zu einem Großteil verschwindend gering geworden sind.

Natürlich gibt es Randfälle: So basierte die allererste Spielkonsole für den Heimgebrauch, die von Ralph Baer entwickelte und 1972 auf den US-Markt gebrachte Magnavox Odyssey, auf der Manipulierung des Fernsehsignals durch Transistoren und nicht auf einem digitalen Mikroprozessor. Der Begriff "Computerspiel" wäre in diesem Fall also strenggenommen inakkurat. Trotzdem werde ich fortan "Computerspiel" verwenden, erstens, weil er in der deutschsprachigen Spieleforschung der gebräuchlichste ist und zweitens, weil Interactive Fiction üblicherweise am PC rezipiert wird und der Terminus damit für diese Arbeit der akkurateste ist.

Ein sehr gebräuchlicher Ausdruck für Interactive Fiction ist "Text-Adventure" oder, vor allem früher, einfach "Adventure". Wahrscheinlich ist es gar die im deutschen Sprachraum bekannteste Bezeichnung für Interactive Fiction, weshalb sie hier kurz angeführt und erklärt

werden soll.

Dieser Begriff kommt aus dem Bereich der Computerspiele. In der Frühzeit der Entwicklung des Mediums behaftete man Spiele, die statt Action und Reaktionsfähigkeit das textbasierte Erforschen einer Umgebung und das Lösen von Rätseln in den Mittelpunkt stellen mit der Genre-Bezeichnung Adventure (oder im Englischen "adventure game"), benannt nach dem weitverbreiteten Gründervater des Genres, "Adventure" (1976). Da im Laufe der 1980er-Jahre immer mehr Spiele dieser Gattung auf grafische Illustrationen und schließlich auf eine Ersetzung der Text-Eingabe und des Parsers durch ein komplett mausgesteuertes Interface setzten, setzten sich die Gattungsbezeichnungen Text-Adventure für Spiele durch, die auf Textaus- und -eingabe beruhten, und Grafik-Adventure oder auch Point-and-Click-Adventure für Spiele, welche grafische Illustrationen oder Benutzeroberflächen boten.

Auf all diese historischen Entwicklungen wird im Kapitel 3, "Die historische Entwicklung der Form", nochmals genauer eingegangen. Ein Problem, das die Begriffe Text-Adventure, Adventure und adventure game betrifft, ist, dass sie nicht nur in der Alltagssprache, sondern oftmals auch in der wissenschaftlichen Diskussion mit dem gesamten Spektrum von Interactive Fiction gleichgesetzt werden (etwa von Aarseth ["adventure game"]⁵ und Pias ["Adventurespiel"]⁶) - wozu sie nicht geeignet sind, sowohl in ihrer buchstäblichen Bedeutung (die implizieren würde, dass Werke der Interactive Fiction a priori in den Bereich der Abenteuerliteratur fallen), als auch aus ihrer Tradition und dem Selbstverständnis des Großteil der Autoren von Interactive Fiction heraus. Allerdings muss fairerweise gesagt werden, dass die Schere zwischen traditionellen Text-Adventures und mehr literarisch orientierten Arbeiten innerhalb der Interactive Fiction in den letzten Jahren deutlich offener wurde und etwa im Jahr 1997, als Aarseth "Cybertext" veröffentlichte oder im Jahr 2002, als Pias in "Computer Spiel Welten" über Adventurespiele schrieb, dieses Feld noch deutlich homogener und weniger entwickelt und differenziert war.

Es sei zunächst also festgehalten, dass die Begriffe Adventure und Text-Adventure als Bezeichnungen für ein Genre von Computerspiel dienen, das in der Tradition des Programms

5 Aarseth, Espen J.: Cybertext. S.97.

6 Pias, Claus: Computer Spiel Welten. Zürich: diaphanes 2010. (<http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/35>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012) S.93.

"Adventure" steht. Was uns zu der Frage führt: Sind Werke der Interactive Fiction zwangsweise Computerspiele?

Montfort vollzieht eine klare Trennung zwischen Interactive Fiction und Computerspielen. Ich muss dieser strikten Unterscheidung allerdings widersprechen, da Montforts Argumentation zwei entscheidende Schwächen beinhaltet.

Zum einen widerspricht er sich, wenn er textbasierte Spiele zunächst als Untergruppe von Interactive Fiction definiert: "[...]interactive fiction [...] includes what has been called the 'text game' or 'text adventure' along with other work, some of them quite unusual, that cannot be easily classed as adventures or games."⁷, danach aber jegliche Gemeinsamkeit leugnet, da sich die überschneidenden Elemente grundsätzlich in ihrer Funktion unterscheiden würden: [...] they are difficult to understand in terms of video games, since the few elements that they share with video games function quite differently in interactive fiction."⁸

Die einzige Rechtfertigung für diesen Widerspruch wäre, das Montforts Definition von "video games" die besagten "text games" und "text adventures" nicht miteinschließt, was wiederum mit der zweiten Schwäche seiner Argumentation korreliert: Montforts Definition des Computerspiels ist zu eng.

Er argumentiert:

It is standard to refer to IF works as "games," but a work of IF is not necessarily a game [...]. A work can present a world that is pleasant to explore but that has no quest or intrigue. There may be no final reply that is a "winning" one, perhaps no final reply at all. Because of this I am often more comfortable referring to a *work* of IF, rather than calling everything a *game* at all times. [...] Calling everything a "game" always makes it harder to highlight that certain works are games.⁹

Montforts Ansicht nach ist es sinnvoller, den Begriff "game" auf "gewinnbare" Interactive Fiction mit klar vorgegebenen Zielen zu beschränken, um eine Differenzierung zu ermöglichen zwischen Titeln wie "Exhibition" von Ian Finley und "Hollywood Hijinx" von

7 Montfort, Nick: *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge (Mass.)/London: MIT Press. Paperback Edition 2005. S.vii.

8 Montfort, Nick: *Twisty Little Passages*. S.viii.

9 Montfort, Nick: *Toward a Theory of Interactive Fiction*. S. 30. In: *IF Theory Reader*. S.25-58

Infocom andererseits. In "Exhibition" wird eine Ausstellungseröffnung simuliert, der Spieler kann Gemälde betrachten und durch Gespräche mit anderen Besuchern verschiedene Perspektiven auf den Künstler gewinnen. "Hollywood Hijinx" hingegen hat als definitives Ziel, in der Tradition von "Adventure" und "Zork" eine festgelegte Anzahl versteckter Schätze ausfindig zu machen. Monforts Argumentation ist auf den ersten Blick schlüssig, sein Vorgehen erscheint für die Forschung sinnvoll.

Allerdings muss hierbei unter anderem die rapide Entwicklung der Computerspielmediums generell berücksichtigt werden, die den Begriff "game" stetig unschärfer macht. In den letzten zehn Jahren hat sich in der Hinsicht einiges getan, vor allem ist das Medium, auch durch die Entstehung neuer Vertriebsmöglichkeiten und -kanäle im Internet, breiter, vielfältiger und experimenteller geworden. Man denke an eines der erfolgreichsten und populärsten Computerspiele der letzten Jahre: "Minecraft" (2011)¹⁰. Niemand würde "Minecraft" seinen Status als Computerspiel absprechen, und dennoch verfügt es über keinerlei expliziten Spielziele. Es hat sich für diese Art von Spielen der Begriff "sandbox game" durchgesetzt.

Wir müssen auch die Frage der sprachlichen Unterschiede zwischen dem Vokabular des Englischen und des Deutschen berücksichtigen. Haider geht auf diesen entscheidenden Unterschied ein und stellt fest, dass "in der theoretischen Diskussion gerne von *Werken* gesprochen [wird], auch wenn die überwältigende Mehrheit von [Interactive Fiction] als Spiel adäquat beschrieben ist." Es sei allerdings "die Möglichkeit eines spielerischen Umgangs für alle Werke der *Interactive Fiction* kennzeichnend", weshalb auch Haider "die Einführung einer Unterscheidung empfiehlt, die die deutsche Sprache nicht zu machen erlaubt: die Unterscheidung zwischen *game* und *play*."¹¹ Diese in der Spieleforschung entscheidende Unterscheidung differenziert zwischen dem Spiel mit konkretem Ziel und nach konkreten Regeln und dem freien, spontanen Vor-Sich-Hin-Spielen.

Aber davon abgesehen hängt alles grundsätzlich davon ab, wie "Spiel" definiert wird - eine Frage, die doch etwas zu umfangreich ist, um sie in dieser Arbeit nun auch noch zu behandeln. Orientieren wir uns jedoch gleich an der bekanntesten und verbreitetsten Definition

¹⁰ <https://minecraft.net/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

¹¹ Haider, Tobias Johann: Text.Abenteuer.Philosophie – Philosophie und Interactive Fiction. Diplomarbeit. Wien: 2012. S.44.

aus der Spieltheorie - jener elementaren Beschreibung des niederländischen Kulturwissenschaftlers Johan Huizinga, die er 1938 in seinem Hauptwerk "Homo Ludens" getroffen hat: "Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, 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'."¹² Die Frage "Interactive Fiction – Spiel oder Literatur?", die betreffend dieser Arbeit aber zweifellos in der Luft hängt, sei daher bis aufs Weitere somit schlicht mit "Spiel *und* Literatur" beantwortet.

2.2.2. "Autor" und "Spieler"

Ich werde den Urheber eines Werks der Interactive Fiction als **Autor** titulieren, da er mir nicht nur der treffendste, sondern auch der neutralste Begriff zu sein scheint. Immerhin verfasst er in allen Fällen einen Text, der nicht nur aus Programmcode, sondern zumindest teilweise aus Prosa besteht. Es kann sogar der Programmcode selbst zu großen Teilen in Prosaform sein (siehe dazu Kapitel 3.1.5. "Graham Nelson", indem die natürliche Programmiersprache Inform 7 besprochen wird).

Den Rezipienten eines Werks der Interactive Fiction werde ich allerdings nicht als Leser, sondern als **Spieler** bezeichnen. In der englischen Forschung wird mitunter der Begriff "interactor" als Alternative zu "player" verwendet¹³. Mir scheint jedoch "Spieler" angesichts der weitgefassten Definition von "Spiel" in dieser Arbeit als ein angemessener Begriff.

2.2.3. "Interactive Fiction"

Schließlich hätten wir noch den Begriff "Interactive Fiction" selbst, den ich vor allem deshalb verwende, damit möglichst viele Menschen verstehen, wovon ich spreche, da der Begriff in

¹² Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1987. S.37.

¹³ Monfort, Nick: Toward a Theory of IF. S.29.

einer bestimmten Tradition steht – gar nicht so sehr, weil er eine besonders treffende und prägnante Bezeichnung für die von mir beschriebene Form wäre.

Das Gegenteil ist der Fall. "Interaktivität" ist viel zu weitreichender Terminus, als dass er geeignet wäre, eine Form von Literatur zu beschreiben. Selbst wenn wir ihn so eng wie möglich fassen, und mit ihm die Einflussnahme eines Rezipienten auf den konkreten Verlauf eines Narrativs beschreiben, so trifft er etwa auf Hyperfiction nicht weniger zu als auf jene Form, die ich davon abzugrenzen suche.

Aarseth kritisiert den Terminus "Interaktivität" als kommerziellen Modebegriff, unreflektierend und unkritisch von wissenschaftlicher Seite übernommen¹⁴, und zeigt dies anhand des Ursprungs der Bezeichnung Interactive Fiction: Begründet wurde sie im Jahr 1981 von Adventure International, jener Firma von Scott Adams, die Text-Adventures als erste kommerziell vertrieb. Im selben Jahr tauchte sie in der Computerspielpresse auf, im Magazin "Byte" in einem Artikel von Bob Liddil. 1984 wurde der Begriff schließlich erstmals im akademischen Kontext verwendet, nämlich im bereits angesprochenen Artikel "Interactive Fiction" von Niesz und Holland. Es muss also davon ausgegangen werden, dass der Ursprung der Bezeichnung ein von marktwirtschaftlichen Interessen geprägter ist, und auch als "interactive"/"interaktiv" in den Neunziger Jahren ein Revival als Modewort erlebt, so steht dieses primär im Dienst des Marketings, diesmal von CD-ROM-Programmen ("interaktive Filme", "interaktive Touren").

Sogar der Terminus "Fiction" wird von einigen Forschern, wie Douglass¹⁵, als zumindest problematisch wahrgenommen, da argumentiert wird, dass Interactive Fiction nicht a priori auf fiktionale oder narrative Texte beschränkt sein muss. Als Beispiele nennt er Arbeiten wie Francesco Cordellas "The Land of the Cyclops" (das in lyrischer Form präsentiert wird), Andrew Plotkins "The Space Under the Window" (in die Erforschung der Spielwelt darüber funktioniert, dass ein deskriptiver Text durch die Eingabe von Schlüsselwörtern modifiziert wird) und, aber hier schränkt er bereits ein, Peter Nepstads "1893: A World's Fair Mystery", ein Werk, das zwar strenggenommen immer noch Fiktion ist, aber auch als

14 Aarseth, Espen J.: Cybertext. S.48.

15 Douglass, Jeremy: Command Lines. Aesthetics and Technique in Interactive Fiction and New Media. Dissertation. University California: Santa Barbara 2007. S.58.

Geschichtsdokument gelesen werden kann. Haider zeigt mit seinen Versuchen Interactive Fiction als philosophisches Werkzeug zu benutzen ebenso neue Wege abseits des Narrativ-Fiktionalen auf. Auch wenn sich diese Arbeiten teilweise schon an der Peripherie dessen befinden, als das Interactive Fiction in dieser Arbeit verstanden wird, so ist das Argument, der "Fiction"-Teil des Begriffs Interactive Fiction sei ein unnötig einschränkend und nicht repräsentativ, zumindest nicht gänzlich von der Hand zu weisen.

Dass ich letztendlich doch den Terminus "Interactive Fiction" gewählt habe, liegt, wie gesagt, zu einem Großteil an Tradition. Schon Jahre vor der weitläufigen Etablierung des World Wide Web etablierte sich eine Community in den Internet-Usegroups rec.games.int-fiction und rec.arts.int-fiction (und geradezu kurioserweise gab es noch bis vor wenigen Jahren keine Webseite, kein Forum, keinen Blog oder Facebook-Fanseite, in der eine lebendigere Diskussion über die Form stattgefunden hätte – ein Testament an die Liebe zum Altmodischen?); in diesen beiden Newsgroups wurde über die Jahre hinweg ein gewaltiger Korpus an Theorie und technischem Wissen entwickelt, der Studierenden der Form bis heute als bedeutende Standardquelle dient.

Das Interactive Fiction Archive¹⁶ ist mit erheblichem Abstand die größte und bedeutendste Sammlung dieser Art von Literatur, und seit siebzehn Jahren findet jeden Herbst die Interactive Fiction Competition statt, im Zuge derer regelmäßig ein bedeutender Anteil an neuen Arbeiten veröffentlicht wird.

Andererseits beginnt der Begriff auch hier immer unschärfer zu werden, und die Interactive Fiction Competition ist dafür das anschaulichste Beispiel. So finden sich etwa in der 2012er-Ausgabe¹⁷ auch einige CYOA/Hyperfiction-Einträge. Ein Grund dafür ist sicherlich das verstärkte Aufkommen und die wachsende Popularität benutzerfreundlicher Software zum Verfassen unterschiedlichster Arten digitaler Literatur, wie Twine, Varytale, inklewriter und Ren'Py. Zwar ist auch Interactive Fiction im engeren Sinn dank Inform 7 heute erheblich einfacher herzustellen (dazu mehr im Kapitel 3.1.5. "Graham Nelson"), ist aber immer noch eine deutlich komplexere Angelegenheit als das Verfassen von Hyperfiction etwa mit Twine, das über eine intuitiv bedienbare, grafischen Benutzeroberfläche verfügt, während früher

16 <http://www.ifarchive.org/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

17 <http://www.ifcomp.org/comp12/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

weitgehend noch Kenntnisse einer Programmier- oder Auszeichnungssprache wie z.B. HTML notwendig war.

Pias, der von "Adventurespielen" spricht, kritisiert die Bezeichnung Interactive Fiction (als Begriff unter dem Adventurespiele, wie er feststellt, "subsumiert" werden), weil er seiner Ansicht nach den Programmcode unterschlägt, der das Weltmodell überhaupt erst ermöglicht.¹⁸ Damit spricht er als einer der wenigen Forscher im deutschen Sprachraum einen extrem wichtigen und von ihm auch ausgesprochen überzeugend und anschaulich argumentierten Punkt an, auf den ich im Kapitel 2.3. im Detail eingehe. Allerdings macht er nicht konsequent klar, was dabei gegen den Begriff Interactive Fiction spricht; im Gegenteil liefert er selbst gar eines der besten Argumente für die Bezeichnung, nämlich, indem er vorschlägt sie "umgekehrt" zu lesen, als "Fiktion der Interaktivität", die durch das Weltmodell erzeugt wird. Das ist auf jeden Fall eine Perspektive, die einstweilen im Hinterkopf behalten werden sollte.

Douglass, für den "Interactive Fiction" gleichzeitig zu allgemein ("interactive") und zu spezifisch ("fiction") ist, schlägt als Alternative den Begriff **Command Line Literature** vor (kurz CLL)¹⁹. Dieser Terminus stellt das augenscheinlichste Merkmal der Form, die Kommandozeile, in den Mittelpunkt, womit ein Großteil der Verwechslungen mit etwa Hyperfiction sofort ausgeschlossen ist. Der Begriff Literatur ist wiederum weitläufig genug, um sowohl fiktionale als auch nicht-fiktionale Texte einzuschließen.

Es geht mir in dieser Arbeit gar nicht so sehr darum, auf dem Begriff Interactive Fiction zu beharren. Er ist ein wissenschaftlich gesehen äußerst schwammiger, unscharfer und unbrauchbarer Begriff, der die sowieso schon massive Konfusion, die im Feld Digitaler Literatur vorherrscht, nicht eben verringert. Ich stimme Douglass zu, dass Command Line Literature ein weit überlegener Begriff ist, selbst wenn er in meinen Augen immer noch nicht hundertprozentig treffend ist. Die Existenz einer Kommandozeile sagt noch nichts über die zwei wichtigsten Aspekte der Form aus, dem Parser und dem Weltmodell – aber selbst hier gibt es Grenzfälle und Ausnahmen. Mein persönlicher Vorschlag wäre, obgleich etwas sperrig, **Parser-Literatur**.

¹⁸ Pias, Claus: Computer Spiel Welten. S.93.

¹⁹ Douglass, Jeremy: Command Lines. S.60.

Wenn wir uns aber nicht bis in alle Ewigkeit im Kreis bewegen wollen auf der Suche nach dem mystischen allumfassenden und doch einfachen und prägnanten Begriff, so müssen wir früher oder später einsehen, dass ein solcher wahrscheinlich weder existiert, noch unbedingt zielführend ist. Interactive Fiction existiert in unzähligen Arten, teilweise in Verschmelzung mit anderen Formen, und ist noch dazu eine hochlebendige Kunst, die sich ständig weiterentwickelt. Der gewählte Begriff muss als Behelf verstanden werden, unsere Rolle als – mehr denn je – deskriptiv. Deshalb mache ich es wie Douglass: Ich möchte Anstoß geben zu einer Auseinandersetzung mit dem Begriff und schlage als Provokation einen eigenen Terminus – Parser-Literatur, eventuell auch Douglass' CLL - in vor, resigniere aber vorerst doch vor der Tradition und verwende ich den seit Jahrzehnten etablierten Begriff Interactive Fiction zunächst weiterhin.

Umso wichtiger ist es allerdings, genau festzulegen, was mit Interactive Fiction denn nun gemeint ist, und in der Folge – was vielleicht noch viel wichtiger ist – was damit *nicht* gemeint ist.

2.3. Strukturelemente und Besonderheiten von Interactive Fiction

Im Folgenden werde ich beschreiben, was Interactive Fiction im Sinne dieser Arbeit konstituiert. Ich stütze mich dabei stark auf die Arbeit von Nick Montfort, der in meinen Augen bereits die wertvollsten und brauchbarsten Antworten auf die Frage der Definition von Interactive Fiction gefunden hat. Montfort stellt zwei essentielle Komponenten der Interactive Fiction heraus: zum einen den Parser und zum anderen das "world model" (das ich im Folgenden als "Weltmodell" bezeichnen werde), wobei er den direkten Zusammenhang beider Komponenten betont.

Interactive Fiction konstituiert sich also aus drei entscheidenden Elementen:

- 1) der natürlichen Textein- und ausgabe
- 2) dem Parser
- 3) dem Weltmodell

Im Folgenden werden wir diese drei Komponenten näher untersuchen.

2.3.1. Natürliche Textein- und ausgabe

Dieser Aspekt versteht sich zu weiten Teilen von selbst: Die hauptsächliche Art der Interaktion für den Spieler muss in der Eingabe von Text bestehen, nicht etwa der Navigation durch Pfeiltasten mit zugewiesenen Tasten für bestimmte Aktionen oder dem Klicken von Optionen oder Verknüpfungen im Text. Das Programm wiederum vermittelt seine Informationen ebenfalls primär über die Ausgabe von Text, was Illustrationen oder Hilfestellungen wie eine eingeblendete Karte der Umgebung aber nicht ausschließt.

2.3.2. Der Parser

Monfort spricht einen entscheidenden Punkt an, wenn er schreibt:

"For a work to be interactive fiction [...] it must be able to react to input meaningfully. [...] A program is not interactive fiction if it simply prints the same series of texts, or a random series of texts, in response to input, or if it outputs some transformation of the input string without understanding that string."²⁰

Der Spieler muss also im Stande sein, durch seine Eingabe Einfluss auf die Erzählung zu haben, das Programm muss also wiederum in der Lage sein, die Eingabe des Spielers zu lesen und auf sie angemessen zu reagieren. Monfort verwendet hier das Wort "understanding" – diese Aufgabe des "Verstehens" kommt dem Parser zu.

Der Parser ist jener Teil des Interactive-Fiction-Programms, der die Eingabe des Spielers im wahrsten Sinne des Wortes analysiert – also in seine Bestandteile zerlegt. Wenn dieser Prozess durchgeführt wurde, kann das Programm entsprechend auf das Ergebnis reagieren. Ein kurzes Beispiel:

²⁰ Montfort, Nick: *Twisty Little Passages*. S.vii-viii.

Der Spieler tippt ein "Öffne das Fenster" und drückt die Enter-Taste, um diesen Befehl an den Parser abzuschicken. Ein handelsüblicher, aber zu Demonstrationszwecken fiktiver Parser könnte nun folgende Schritte durchführen:

1) Als Standardfunktion wandelt er erst einmal alle eingegebenen Buchstaben in Kleinbuchstaben um – Groß- und Kleinschreibung des Spielers werden dadurch irrelevant, was ein gewaltiges Maß an unnötiger Arbeit für das Programm erspart. Als weitere Standardfunktion werden Artikel gelöscht, mit derselben Begründung. Soweit funktioniert die Analyse also nicht viel anders als etwa bei Suchmaschinen. Nun aber beginnt der eigentliche Parsing-Prozess.

2) Die Syntax des eingegebenen Satzes wird analysiert. Es wird zuerst nach Verben gesucht ("öffne"), dann nach Objekten ("fenster"). Dies passiert zunächst ausschließlich über die Position der einzelnen Wörter im Satz, nicht etwa durch vorgegebene Attribute, die bestimmten Wörtern zugeordnet sind.

3) Das Verb wird nun mit einer internen Datenbank abgeglichen. Es wird also überprüft, ob dem Programm die Tätigkeit "öffnen" beschrieben wurde. Hier ist ein kritischer Punkt erreicht. Hat der Autor das Verb nicht implementiert, weil er nicht daran gedacht hatte oder, wie in der Frühzeit der Form üblich, Speicherplatz sparen musste, kann dem Spieler nur eine Fehlermeldung der Art "Ich weiß nicht, wie man etwas 'öffnet'." oder "Ich kenne das Wort 'öffnen' nicht." ausgegeben werden, die ihn unweigerlich frustriert und die Immersion stört.

4) Das Objekt "Fenster" wird nun mit dem Weltmodell abgeglichen. Existiert das Objekt in der Spielwelt? Und befindet es sich im selben Raum wie der Protagonist? Falls ja, müssen nun noch die Eigenschaften des Objekts darauf überprüft werden, ob eine Manipulation durch das Verb "öffnen" vorgesehen ist. Hat der Autor das "Fenster" als ein Objekt definiert, das sich öffnen und schließen lässt? Falls ja kann programmintern das Attribut "geschlossen" des Objekts "Fenster" auf "geöffnet" geändert werden – mit allen etwaigen Auswirkungen, die das auf die Spielwelt hat - und dem Spieler wird eine Nachricht wie "Du öffnest das Fenster und lässt frische Luft herein." ausgegeben.

Selbstverständlich war das ein extrem simples Beispiel. Bereits in den 1980er-Jahren waren Parser in Programmen von Infocom oder Magnetic Scrolls leistungsfähig genug, um teilweise Sätze zu verarbeiten wie "Open the desk's top drawer with the master key and look inside it" oder "Get the fake blueprints from my jacket pocket and put them into the folder"²¹.

2.3.3. Das Weltmodell

Geht es in Chatbot-Programmen wie ELIZA oder Cleverbot darum, den Rezipienten von einem intelligenten, denkenden Gesprächspartner zu überzeugen, so steht und fällt die Wirkung von Interactive Fiction mit der überzeugenden Vermittlung eines funktionierenden, kohärenten Weltmodells. Der Spieler soll kein Programm wahrnehmen, sondern mit einer simulierten Umwelt interagieren. Das hat Bedeutung nicht nur für die Vermittlung von Ideen über die Diegese oder etwa die Erzeugung von Empathie im Spieler für NPCs, sondern wird natürlich vor allem in Text-Adventures oder "adventure games" unverzichtbar, also solchen Arbeiten, in denen das erfolgreiche Navigieren durch das Narrativ die Lösung von Rätseln innerhalb und somit das systematische Interagieren mit der Spielwelt voraussetzt. Selbst wenn die Kohärenz im Laufe des Narrativs zusammenbricht (wie in Andrew Plotkins "Shade"), muss sie erst als solche etabliert werden.

Schon Claus Pias erkennt die den Rezipienten überzeugende Vermittlung des Weltmodells (er nennt es "die künstliche Welt") als zentrales Element: "Der spezifische Turing-Test des Textadventures besteht in der Imitation von Verstehen [...] und in der Simulation einer konsistenten Welt, die in entscheidenden Parametern der Lebenswelt gleicht. Briefkästen können sich öffnen, Fensterscheiben sind durchsichtig, Flaschen enthalten Wasser."²²

Pias stellt weiterhin fest, dass das Weltmodell seine Kohärenz durch "einen gewissen familiären Adreßraum alles Seienden" gewinnt. Konkret gemeint sind damit die hierarchisch-verwandtschaftlichen Strukturen der Objekte des Weltmodells. Alle Objekte, also der Spieler, NPCs, Räume und Gegenstände stehen immer in einem bestimmten Verhältnis zueinander.

21 Corruption by Magnetic Scrolls. The Gameplay Manual. (http://msmemorial.if-legends.org/games.htm/download.php?corr_manual.pdf, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012) S.2-3.

22 Pias, Claus: Computer Spiel Welten. S.97.

Angewendet auf den Beginn von Infocoms "Zork" (1979) (siehe Kapitel 3) bedeutet das: "'West of House' ist [...] das elterliche Objekt ('parent') von 'you', 'small mailbox' und 'door', die allesamt Geschwister ('siblings') sind, und 'leaflet' ist das Kind ('child') des Briefkastens."²³

Weiterhin verfügt jedes Objekt über bestimmte, vorgegebene Eigenschaften. Wieviele dieser Eigenschaften es innerhalb des Weltmodells gibt und welche Rolle sie für das Narrativ haben, bleibt dem Autor selbst überlassen. Ein Gegenstand kann etwa tragbar sein oder nicht, er kann durchsichtig sein oder nicht, essbar oder nicht, offen oder geschlossen, sichtbar oder unsichtbar. Er kann über ein bestimmtes Gewicht verfügen, eine bestimmte Farbe haben, eine bestimmte Summe Geld wert sein.

Pias vermittelt die Rolle des Weltmodells mit einem sehr greifbaren Beispiel:

Wo das Eintauchen einer *madeleine* in Lindenblütentee stillschweigend und lebensweltlich voraussetzen kann, daß es nicht nur *madeleines* und Tee gibt, sondern auch Hände, die Gebäck greifen können, Tassen, in die man Tee gießen kann, daß Tee flüssig und *madeleines* kompatibel mit Tassendurchmessern sind, da bedürfen Adventurespiele erst einer ontologischen Klärung dessen, was der Fall ist. »Interactive Fiction« muß also gerade umgekehrt gelesen werden: als Fiktion der Interaktivität, zu der es des programmiertechnischen Entwurfs eines Weltzusammenhangs bedarf, der mit der Lebenswelt des Spielers hinreichend kompatibel ist, und auf dessen Basis dann die 'gegenständliche Schicht des literarischen Werkes' (Roman Ingarden) erst aufsetzen kann.²⁴

Daraufhin demonstriert Pias am Programmcode von "Adventure", wie zuerst die Dimensionen und Parameter der Spielwelt geschaffen werden und die für den Rezipienten lesbaren Umgebungsbeschreibungen und sonstigen Textausgaben lediglich Einträge in einer Datenbank sind. Dieser Charakter des Weltmodells als Datenbank führt uns zu einem weiteren entscheidenden Punkt: Emergenz.

2.3.4. Emergenz

Ich fasse also die bisherigen Erkenntnisse zusammen: Interactive Fiction ist eine Form von Digitaler Literatur, in der die Interaktion über die Eingabe natürlicher Sprache erfolgt, die

23 Pias, Claus: Computer Spiel Welten. S.98.

24 Pias, Claus: Computer Spiel Welten. S.93.

vom Programm verstanden und verarbeitet wird und somit den weiteren Verlauf der Narration in einem simulierten, nach bestimmten Regelsystemen funktionierenden Raum beeinflusst.

Das herausragendste Charakteristikum der Interactive Fiction im Bezug auf die Unterscheidung von ihr ähnlichen Formen wie der Hyperfiction ist die Schaffung simulierter, virtueller Räume und Systeme, die narrative und spielerische Emergenz ermöglichen.

Das Konzept der **Emergenz** kommt ursprünglich aus der Philosophie und existiert heute in den verschiedensten Disziplinen. Jene Emergenzbegriffe, die für uns von Interesse sind, sind jener aus der Informatik einerseits und jener aus der Spieleforschung andererseits. Der Wirtschaftsinformatiker Klaus Brunner setzt sich in seiner Diplomarbeit kritisch mit dem Begriff des "Emergent Computing" auseinander, und beschreibt das Prinzip dabei folgendermaßen:

Emergent Computing bezeichnet die Umkehr klassischer Ansätze der angewandten Informatik: statt rigide im 'top-down'-Verfahren geplante Systeme zu bauen, die zentral kontrolliert werden und neben ihrer erwünschten, klar definierten Funktionalität möglichst keine unvorhersehbaren Effekte zeigen, sollen im EC genau solche – zumindest scheinbar – unvorhersehbaren Effekte provoziert, analysiert und genutzt werden. Im Emergent Computing wird die Informatik somit zur experimentellen Wissenschaft; denn die erzeugten Softwaresysteme sind nicht die präzise entworfene Implementation bestimmter Funktionen, sondern lediglich das Substrat, auf dem computing innerhalb des Systems selbst emergieren soll.²⁵

Dieses Konzept lässt sich natürlich auch auf Gamedesign anwenden und in der gleichen Art auf Interactive Fiction. Ein häufig auftauchender Zusammenhang ist "emergent storytelling". Konkret auf Emergenz als Eigenschaft von Interactive Fiction angewendet bedeutet das:

- 1) Der Autor setzt bestimmte Parameter einer virtuellen Umgebung.
- 2) Objekte in dieser Umgebung verfügen über bestimmte Eigenschaften.
- 3) Der Verlauf des Narrativs ergibt sich durch das Zusammenspiel dieser Eigenschaften.

Der Begriff Emergenz wird gerade im ludologischen Zusammenhang häufig sehr begrenzt verstanden. Das Missverständnis liegt in der Definition von emergentem Gameplay oder Narrativ als Gameplay oder Narrativ, das vom Autor nicht geplant und vorhergesehen war.

²⁵ Brunner, Klaus A.: Emergent Computer. Eine kritische Bestandsaufnahme. Diplomarbeit. Wien: 2002. S. 1.

Solche Fälle können selbstverständlich vorkommen, bilden aber keinesfalls die ausschließliche Definition von Emergenz.

Im Gegenteil könnte man sogar argumentieren, dass es die Aufgabe eines guten Interactive Fiction-Autors ist, durch das Design des Programms möglichst alle Eventualitäten vorzusehen. Andernfalls kann es Programmfehlern kommen, durch welche im schlimmsten Fall die etablierte Logik der Spielwelt aufgehoben oder gar das Programm zum Absturz gebracht wird.

Einen Beitrag zur Emergenz können auch zufällig generierte oder auftretende Ereignisse leisten. Ein berühmtes Beispiel ist der Dieb in "Zork", der in zufälligen Abständen auftaucht, um dem Spieler gefundene Schätze zu stehlen, der aber auch getötet und zur Lösung eines Rätsels manipuliert werden muss. Anstatt diese Geschehnisse an einem durch dramaturgische Überlegungen fix vorgegebenen Punkt in der Handlung einzufügen, entstehen durch den Zufallscharakter der Begegnungen mit dem Dieb emergente Narrative, die für jeden Spieler unterschiedlich sind und sich dadurch ausgesprochen persönlich und befriedigend anfühlen.

Erläutern wir das im letzten Kapitel vorgestellte Konzept nun anhand eines konkreten, einfachen Beispiels.

Der Autor entwirft eine virtuelle Umgebung bestehend aus zwei Räumen, einem Wohnzimmer und einem Schlafzimmer. Er legt fest, dass sich im Schlafzimmer ein Gegenstand mit dem Namen Rucksack befindet und teilt diesem Gegenstand die Eigenschaften "tragbar", "Container", "aufmach-/schließbar" und "undurchsichtig" zu. Im Wohnzimmer kreiert er einen Gegenstand mit dem Namen "Apfel" und teilt ihm die Eigenschaften "tragbar" und "essbar" zu.

Der Spieler hat nun selbstverständlich die Möglichkeit, sich von einem Raum in den anderen zu bewegen, den Rucksack im Schlafzimmer aufzuheben, zu öffnen und zu schließen, und ebenso den Apfel im Wohnzimmer zu nehmen und auch zu verspeisen. All dies sind Handlungen, die praktisch direkt vom Autor im Programmcode vorgegeben wurden. Das Weltmodell und die daraus resultierende Emergenz kommen dann ins Spiel, wenn der Spieler

etwa den Rucksack aus dem Schlafzimmer nimmt, im Wohnzimmer abstellt, öffnet, den Apfel nimmt, ihn in den Rucksack steckt, den Rucksack schließt und ihn wieder ins Schlafzimmer mitnimmt. An keiner Stelle hat der Autor spezifiziert: Der Apfel kann im Wohnzimmer in den Rucksack gepackt und in ihm ins Schlafzimmer transportiert werden, sondern er hat eine in einem vorgegebenen Rahmen funktionierende Weltensimulation erschaffen und damit innerhalb des Narrativs komplexere, emergente Handlungen und Geschehnisse ermöglicht.

Konkret waren gerade die komplexen Weltmodelle des Entwicklers Magnetic Scrolls bekannt für ihre emergenten Möglichkeiten. In einem Thread in der rec.arts.int-fiction-Newsgroup wird dies anhand zweier Zitate des ehemaligen Magnetic Scrolls- und Infocom-Autors diskutiert:

Magnetic Scrolls games were data-driven. Everything had a little description which was a bit like the answers to a version of Twenty Questions. Is it breakable? If you break it, are the bits sharp? Will it float? Burn? Evaporate? Does it absorb water? Is it a container? How big a container? And so on. The surprise was actually how few bits of data you needed to model something which behaved really very like the real world.

Die Konsequenz daraus:

[...] [I]f an object had the "sharp shards" bit set, dropping or throwing the object would cause it to shatter into many sharp shards. In total, 128 bits were used to describe a more or less working universe that the player could interact with in ways that hadn't been anticipated. As an example, Michael described an unintentional situation in which one could put a rat in some liquid nitrogen, snap off its tail and, for a few turns, use the tail to puncture feed sacks and obtain food.²⁶

Das ist natürlich ein extremes und plakatives Beispiel, aber es veranschaulicht in aller Deutlichkeit die Rolle des Weltmodells und demzufolge des Autors als in Interactive Fiction.

2.3.5. Die gescheiterte Eingabe

Auf der Rezeptionsseite macht die Existenz eines emergenten Weltmodells einen entscheidenden Unterschied gegenüber anderen Formen. Die selbständige, aktive

²⁶ Zitiert nach David Fisher: <https://groups.google.com/forum/?fromgroups=#!topic/rec.arts.int-fiction/kDH7YLteldQ> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Auseinandersetzung mit einer virtuellen Umgebung, das fühlbare Erforschen ihrer Elemente ist ein zentraler Teil der Interactive Fiction-Erfahrung, weshalb "schau", "schau an" und "untersuche" in den meisten Titeln zu den am häufigsten getätigten Eingaben gehören. Douglass betont in dieser Hinsicht auch die Bedeutung der Kommandozeile, die die Eingabe eines selbstgewählten Textes ermöglicht: Sie ermutigt zum Experimentieren und macht damit auch die Möglichkeit einer **gescheiterten Eingabe** zu einem Teil der Erfahrung²⁷.

Eine gescheiterte Eingabe in Interactive Fiction kann sich auf verschiedene Arten äußern, der klassische Fall ist eine Meldung wie "Ich verstehe diese Eingabe nicht" oder "Das ist nicht möglich". Gleichzeitig ist diese Möglichkeit des Scheiterns ein Aspekt, der abschreckend wirkt und nicht selten in Diskussionen als Argument gegen Interactive Fiction als effektive narrative und ludische Form auftaucht. Es ist für den Spieler frustrierend, wenn er eine sich eine bestimmte Handlung, etwa eine Lösung für ein Rätsel, überlegt hat und dann – sei es aus fehlerhafter Syntax oder da der Autor die Lösung nicht bedacht oder berücksichtigt hat - nicht in der Geschichte umsetzen kann.

Gleichzeitig möchte ich aber behaupten, dass dieses Argument in einer großen Anzahl der Fälle schlicht auf oberflächliche Beschäftigung mit der Form zurückzuführen ist. Dazu seien zwei Punkte angesprochen:

1) Die Epoche von Interactive Fiction, die am stärksten im kollektiven Gedächtnis verankert ist, ist die kommerzielle Phase während der Achtziger-Jahre, speziell die Text-Adventures von Infocom. Da das etablierte historische Narrativ mit dem Ende der kommerziellen Viabilität von Text-Adventures das Ende der Form an sich verbindet und die nachfolgenden, nicht-kommerziellen Arbeiten, die bis heute geschrieben werden, einen vergleichsweise geringen Bekanntheitsgrad außerhalb von Fachkreisen haben, gehen viele von dem Parser, den es in den Infocom-Titeln der Achtziger gab, als Status Quo aus, gerade weil jener in seiner Zeit als der flexibelste, umfangreichste und leistungsfähigste von der Fachpresse in hohen Tönen gelobt wurde, und das zurecht. Allerdings haben sich Textparser in den letzten mehr als zwanzig Jahren natürlich massiv weiterentwickelt, durch wachsende Designerfahrung einerseits, durch wachsenden verfügbaren Speicherplatz andererseits. Die Vernachlässigung

²⁷ Douglass, Jeremy: Command Lines. S.58.

dieser Entwicklung wirkt sich oft direkt oder indirekt auf Diskussionen zum Thema aus. Auf die Entwicklung der Form und dahingehende historische Perspektiven wird im Kapitel 3 näher eingegangen.

2) Ein großes Missverständnis, das solchen, die sich mit Interactive Fiction nur auf Gelegenheitsbasis auseinandersetzen, häufig im Zusammenhang mit der Form passiert ist folgendes: Da die Interaktion über die Kommandozeile und damit über die Eingabe natürlicher Sprache erfolgt, wird der nachvollziehbare Schluss gezogen, man könne als Spieler alles eingeben, was einem in den Sinn kommt, ohne durch ein bestimmtes Vokabular oder eine syntaktische Struktur eingeschränkt zu sein. Selbstverständlich ist das ein Trugschluss; die Texteingabe Interactive Fiction funktioniert nach bestimmten Regeln, die, wie bei jeder anderen Art von Spiel oder Interface, gelernt werden müssen.

Es sind Regeln, die nicht unbedingt intuitiv sind, aber sich aus der Jahrzehnte alten Tradition heraus entwickelt haben. Das beginnt schon bei der Texteingabe in Befehlsform, inklusiver normierter Abkürzungen. Ein weiteres Beispiel sind die Konventionen der Orientierung über Kompassangaben. Ganz zu schweigen davon, dass der Spieler verstehen muss, dass Navigation in Interactive Fiction raumweise strukturiert ist - wer würde von sich aus auf die Idee kommen, um sich vom Schlafzimmer in das Wohnzimmer zu begeben, "s", oder "gehe nach süden" anstatt einfach "gehe ins wohnzimmer" einzugeben? Auch hier gibt es zwar ständige Entwicklungen – Aaron A. Reeds "Blue Lacuna" (2008) etwa warb bewusst mit "Ditch the compass"²⁸ -, aber in einem Großteil der Arbeiten funktioniert Fortbewegung immer noch über die Angabe von Himmelsrichtungen, wie vom Höhlenforscher-Narrativ in "Adventure" vorgegeben (siehe Kapitel 3). Nur langsam und vereinzelt werden hier in den letzten Jahren Verbesserungen spürbar.

2.4. Hypertext und Hyperfiction

Eine grundsätzliche Unterscheidung, die es zu treffen gilt, ist diejenige zwischen Interactive Fiction und Hyperfiction. Es sollen daher erst einmal verschiedene Definitionen von

²⁸ "Ditch the compass and navigate via relative directions, landmarks, following other characters and approaching distant items. " (<http://www.lacunastory.com/about.html>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Hyperfiction untersucht und analysiert werden, um danach festzustellen, worin Interactive Fiction im Sinne dieser Arbeit sich von den genannten Definitionen abhebt. Dazu muss allerdings ein Schritt zurückgegangen und erst einmal "Hypertext" definiert werden.

Auf der Homepage der Universität Duisburg-Essen findet sich folgende Definition:

Hypertext bezieht sich auf die delineare, multimediale und interaktive Struktur von Texten, die am Computer gelesen werden. [...] Der digitale Hypertext macht es möglich, dass man über eine Gelenkstelle, einen Querverweis (engl. *link*) von einer Textstelle zur anderen springen kann und damit nicht mehr an die geradlinige Struktur, wie man sie in anderen Medien wie Büchern, Filmen und natürlich auch in der gesprochenen Sprache findet, überwindet.²⁹

Hypertexte definieren sich demnach als Texte, die über sogenannte Links funktionieren, also Querverweise, die mehrere Texte oder Textteile miteinander verknüpfen und so ein delineares Netz erzeugen, im Unterschied zu einem traditionellen Text, den man als einfache Linie darstellen kann. Ein Hypertext setzt allerdings nach dieser Definition nicht den Computer voraus; auch ein Inhaltsverzeichnis, eine Arbeit mit Fußnoten oder ein Lexikon mit Querverweisen ist Hypertext.

Davon ausgehend soll das Wort "Hyperfiction" betrachtet werden. Ein oft zitierte Definition durch Beat Suter, die in relative wenigen Worten einen guten, facettenreichen Überblick über die Prinzipien der Hyperfiction gibt, aber in meinen Augen nicht vollkommen für weitere Differenzierung brauchbar ist, lautet folgendermaßen:

Eine Hyperfiction ist ein elektronischer Hypertext, der Text als Gewebe oder Textur versteht, an der ständig weitergeflochten wird. Einzelne Texteinheiten werden innerhalb und außerhalb eines Dokumentes auf assoziative, nicht sequenzielle Weise, d.h. in Struktur eines Rhizoms oder Baums. Der Leser erhält damit die Möglichkeit, verschiedenen Gewebefäden und damit auch Erzählsträngen zu folgen, ja, er muss neue Fäden finden und sie weiterspinnen. Somit hat er beim Lesen die Möglichkeit, mehrere Informationen der Texteinheiten in eine neue Abfolge zu bringen und damit einen neuen Zusammenhang eigenschöpferisch zu kreieren.³⁰

Das ist eine gute Beschreibung, aber es fehlt noch an einer guten und klaren Definition. Außerdem ist das Wort "elektronisch" problematisch, da sowohl Hypertexte an sich (wie wir

29 <http://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/ausblick/hypertext.htm> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

30 Suter, Beat (Hg.) u. Böhler, Michael (Hg.): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch. Internet und Literatur. Basel: Stroemfeld 1999. S.15-16.

zuvor festgestellt haben) als auch die hier beschriebene Struktur durchaus nicht-elektronisch umsetzbar ist. Ein bekanntes Beispiel für nicht-elektronische Hyperfiction stellen die CYOA- oder Game Books dar, wie etwa die "Fighting Fantasy"-Reihe von Steve Jackson und Ian Livingstone³¹ oder auch die "Leseabenteuer" des österreichischen Kinder- und Jugendbuchautors Franz Sales Sklenitzka³². Hingegen fällt eine Arbeit wie Arno Schmidts "Zettels Traum", die das freie Hin- und Herspringen zwischen drei Spalten erlaubt, schon nicht mehr Hyperfiction, da es die "Links", durch die sich die Form auszeichnet, de facto nicht gibt. Die inter- bzw. intratextuellen Bezüge sind rein assoziativ.

Kerstin Maria Seper veranschaulicht recht lebendig in ihrer Diplomarbeit über digitale Literatur die Rezeptionsart von Hyperfiction: "[Der Name Hyperfiction] verweist genau genommen nur auf eine hypertextuelle Struktur, in der sich der Leser/die Leserin mit Hilfe der Links ihren eigenen Weg bahnen muss."³³

Die aktive Rolle der Lesers wird hier besonders deutlich, und Seper spricht auch weitere Punkte wie die Unabhängigkeit vom "Netz" und den häufigen Einsatz der Bezeichnung als Überbegriff an.

Allerdings ist für die weitere Arbeit eine umfassendere Definition notwendig, die auch den Unterschied zwischen Hypertext und Hyperfiction berücksichtigt. Eine solche kann wiederum die Homepage der Universität Duisburg-Essen anbieten, die die in meinen Augen beste und gleichzeitig konziseste und brauchbarste Definition liefert: "Als Hyperfiction werden jene Hypertexte bezeichnet, die die Möglichkeiten der hypertextuellen Ver'linkung' und Verschachtelung zu ästhetisch-fiktionalen Zwecken verwenden."³⁴

Diese Definition wird in einem Aufsatz von Stefanie Mißling noch einmal vereinfacht: "Hyperfiction ist Hypertext, der die hypertextuellen Möglichkeiten zu ästhetisch-fiktionalen

31 Jackson und Livingstone begründeten die vielkopierte und in zahlreiche andere Medien adaptierte Reihe 1982 mit "The Warlock of Firetop Mountain".

32 Das erste und bekannteste Exemplar ist "Der Schatz im Ötscher. Ein Spiel- und Leseabenteuer" (1985). Sklenitzka war von den "Fighting Fantasy"-Büchern Jacksons und Livingstones inspiriert, ersetzte die Fantasy-Settings jedoch durch einen pädagogischen Ansatz, der Wissen über österreichische Lokalgeschichte vermitteln sollte.

33 Seper, Kerstin Maria: Digitale Literatur. Eine multimodale Analyse des interaktiven Dramas *Façade*. Diplomarbeit. Wien: 2009. S.39.

34 <http://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/ausblick/hypertext.htm> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Zwecken nutzt."³⁵

Wir fassen zusammen: Entscheidendes Charakteristikum sowohl von Hypertext als auch von Hyperfiction ist also der "Link", der zwei Texte bzw. Textstellen verbindende Querverweis. Genauso wenig wie Hypertext muss Hyperfiction digital sein, nicht einmal elektronisch. Somit spielen auch die Anbindung an das Internet und multimediale Komponenten keine Rolle. Hyperfiction ist eine Art von Hypertext mit ästhetisch-fiktionalen Zwecken.

Hyperfiction ist deshalb nicht Interactive Fiction, weil sie über sogenannte Links funktioniert und nicht nach den grundlegenden Prinzipien der Interactive Fiction, deren zentrale Elemente die natürliche Texteingabe, den Parser und das Weltmodell sind.

Selbstverständlich gibt es auch hier wieder schwierig zu beurteilende Grenzfälle. Ein interessantes Beispiel eines solchen ist Aaron A. Reeds "Blue Lacuna" (2008), das als eine Art Hybrid zwischen Interactive Fiction und Hyperfiction verstanden werden kann, in Wirklichkeit aber, wie sich zeigen wird, besser beschrieben ist als Interactive Fiction mit Elementen der Hyperfiction.

"Blue Lacuna" gilt als revolutionäre Arbeit der Interactive Fiction, zum einen aufgrund ihres Umfangs (nach Angaben des Autors handelt es sich um das umfangreichste Werk der Interactive Fiction, das je geschrieben wurde³⁶) und ihrer künstlerischen und technischen Ambitionen, zum anderen aufgrund ihrer Einsteiger- und Nutzerfreundlichkeit.

Grundsätzlich ist "Blue Lacuna" ein klassisches Beispiel von Interactive Fiction wie sie in dieser Arbeit beschrieben ist. Das Programm ist komplett textbasiert, die Eingabe funktioniert über eine Kommandozeile, es gibt einen Parser und ein Weltmodell – beide sogar extrem komplex.

Bereits in seinem 2005er-Titel "For Whom The Telling Changed" experimentierte Reed mit dem Einsatz von hervorgehobenen Schlüsselwörtern im Text. In "Blue Lacuna" entwickelt er

35 Mißling, Stefanie: Was ist Literatur an Netzliteratur? Studienarbeit der Technischen Universität Dortmund. München: GRIN 2007. S.6.

36 Reed, Aaron A.: Blue Lacuna: Lessons Learned While Writing The World's Longest Interactive Fiction. 2010. (<http://aaronareed.net/overview-paper-elo.pdf>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012) S.1.

diese Idee stark weiter und macht Schlüsselwörter zum Hauptmerkmal des Interface. Gegenstände und Personen, die für die Geschichte Bedeutung haben, sind (in der Standardeinstellung) blau hervorgehoben, Orte grün und Gesprächsthemen in Dialogen fett-schwarz. Der Spieler kann nun durch bloße Eingabe der Schlüsselwörter mit der Welt interagieren; tippt er einen grün hervorgehobenen Ort, so bewegt sich der Protagonist dorthin, tippt er den blau hervorgehobenen Namens einer Person ein, teilt der Protagonist seine Gedanken über sie mit oder beginnt ein Gespräch mit ihr. Der Spieler kann, wenn er möchte, durch große Teile der Geschichte ausschließlich über diese Schlüsselwörter navigieren.

Viele Hypertext-Arbeiten funktionieren im Prinzip exakt genauso: Hervorgehobene Links im Text dienen als Schlüsselwörter, die mit der Maus angeklickt werden können und zu einem weiteren Text führen. Allerdings erlaubt "Blue Lacuna" weiterhin die in Interactive Fiction regulären Kommandoeingaben – die Hervorhebungen der Schlüsselwörter können gar komplett abgestellt werden. Reed selbst beschreibt dieses Hybrid-System folgendermaßen:

While simliar to a hypertext interface, the system uses different styles of interface to indicate different modes of interaction, and is also built on top of a coherent, simulated model world, giving players more agency and direct control over the player character. [...] The emphasized keyword system is an overlay on, not a replacement for, traditional IF syntax. Standard IF input will be understood and correctly parsed. This makes the story both accessible to novices (as with hypertext) but also allows for more elaborate interactions with the story world (as in traditional IF).³⁷

Durch die Tatsache, dass die Schlüsselwort-Navigation komplett optional ist, vor allem aber, weil dem Programm nach wie vor ein Parser und ein Weltmodell zugrundeliegen, lässt sich "Blue Lacuna" trotz seiner Inkorporation von Hypertext-Interface-Elementen weiterhin eindeutig als Interactive Fiction im Sinne dieser Arbeit klassifizieren.

Es gibt auch andere Arten von Mischformen: Emily Shorts "City of Secrets" (2003) etwa ist zwar im Wesentlichen Interactive Fiction im Sinne dieser Arbeit, verfügt aber auch über visuelle Elemente wie einen Kompass, auf welchem sich die Himmelsrichtungen anklicken lassen, um sich fortzubewegen, anstatt "n" oder "go north" einzutippen (siehe Abbildung 2).

³⁷ Reed, Aaron: Blue Lacuna. S.5-6

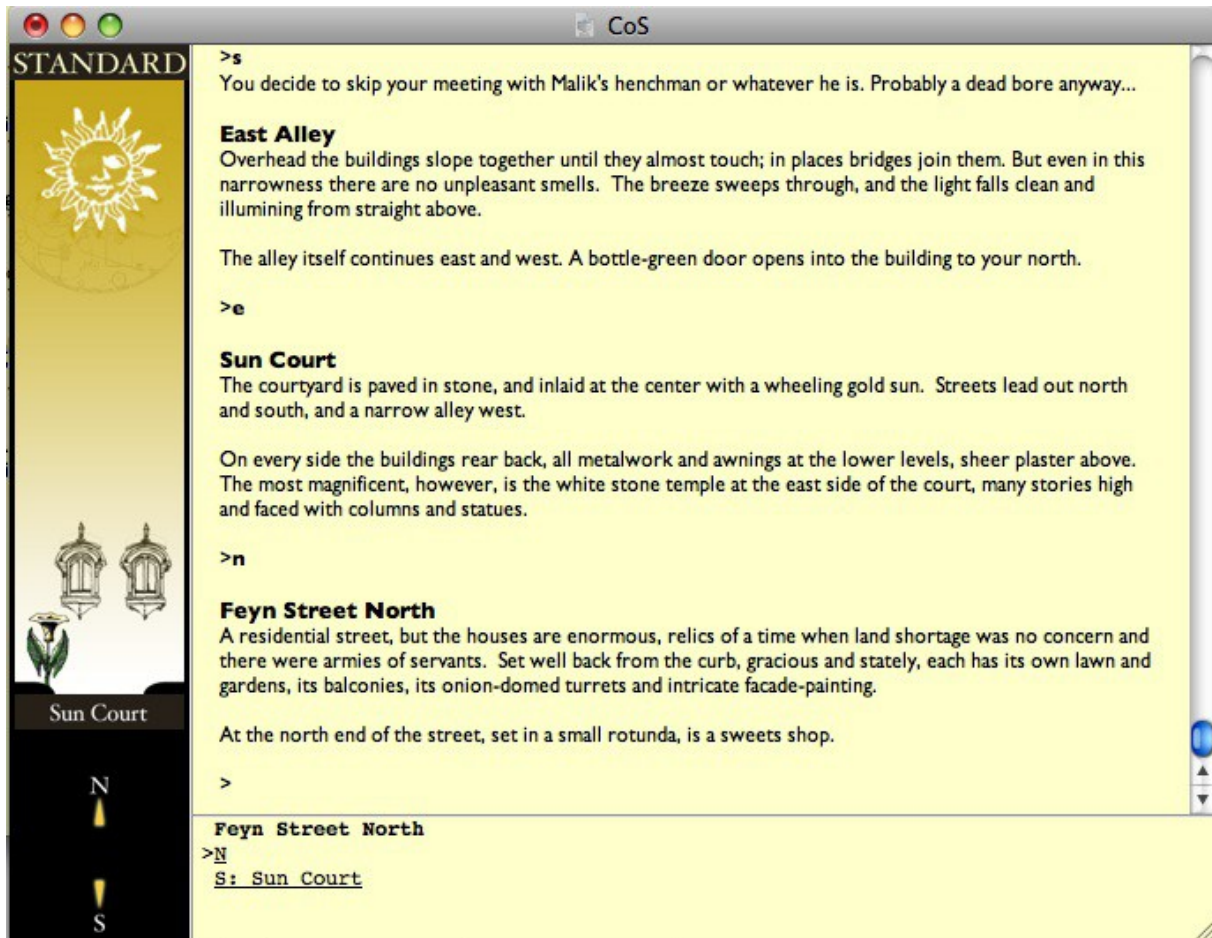


Abbildung 2: Das Interface in "City of Secrets"

Weiters funktioniert das Dialogsystem in "City of Secrets" anders als in traditioneller Interactive Fiction. Die in den 80er- und 90er-Jahren übliche, und auch heute noch regelmäßig eingesetzte Form der Dialogführung in Interactive Fiction funktioniert über Befehle wie "ask policeman about murder" oder das Eintippen des Namen eines NPCs, gefolgt von einem an ihn gerichteten Kommando ("Maria, erzähle mir von deinem Beruf", "Simon, folge mir."). Dialoge in "City of Secrets" hingegen funktionieren nach dem Multiple-Choice-Verfahren und damit nach dem Prinzip der Hyperfiction. Es werden mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl gestellt, die numeriert sind. Die Entscheidung, welche Antwort der Spieler gibt, erfolgt einfach durch das Eintippen der jeweiligen Nummer.

Die überwiegende Interaktion in "City of Secrets" funktioniert jedoch immer noch über die Kommandozeile und den Parser. Es werden lediglich Elemente aus anderen Erzählformen und Medien als Subkomponenten benutzt, um die Rezeptionserfahrung zu erweitern. Ein ähnlicher

Fall sind Programme, die Illustrationen ihrer Spielumgebungen oder mit der Maus anklickbare Verben anbieten um den Benutzerkomfort zu erhöhen.

Ein älteres und gutes Beispiel sind die frühen Werke der Firma Legend Entertainment, die sich sowohl als reine Interactive Fiction spielen ließen, als auch nahezu komplett mit der Maus. Der Spieler kann sein bevorzugtes Interface in mehreren Stufen auswählen. Zur Illustration sei in Abbildung 3 der erste spielbare Bildschirm der Fantasy-Parodie "Eric The Unready" (1993) gezeigt, zunächst in der Standardversion, die alle Interface-Elemente aktiviert (außer einer Karte, die im Lauf der Geschichte von der Spielumgebung angelegt wird; diese lässt sich wahlweise statt der Illustration anzeigen).

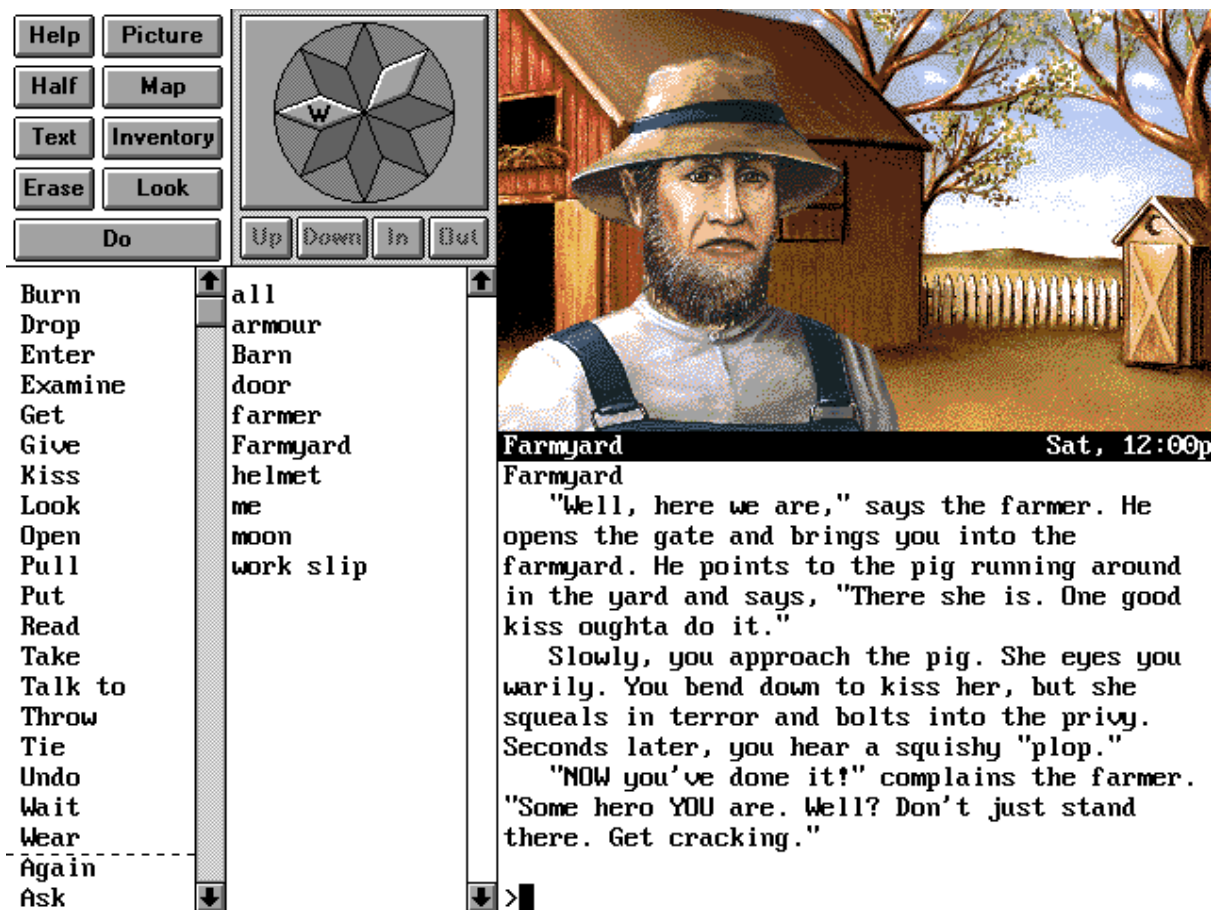


Abbildung 3: Das Interface in Bob Bates' "Eric The Unready" (1993) mit diversen zugeschalteten Hilfen und einer Illustration

Wer will, kann durch die Geschichte navigieren, ohne ein einziges Wort zu tippen. Jedoch sind alle Interface-Elemente außer dem Textfenster mit der Kommandozeile komplett optional und haben ausschließlich die Funktion, die Benutzerfreundlichkeit und ästhetische Wirkung zu erhöhen. So finden sich in der Illustration keine für die Geschichte relevanten Informationen, die nicht auch dem Text und dem Einsatz der Kommandozeile entnommen werden könnten. Puristische Geister können deshalb auch alle Interface-Elemente deaktivieren und das Erscheinungsbild damit traditioneller Interactive Fiction anpassen. Abbildung 4 zeigt die gleiche Spielsituation im "Text only"-Modus:

```
Farmyard Sat, 12:00p
Farmyard
    "Well, here we are," says the farmer. He opens the gate and brings you into
the farmyard. He points to the pig running around in the yard and says, "There
she is. One good kiss oughta do it."
    Slowly, you approach the pig. She eyes you warily. You bend down to kiss her,
but she squeals in terror and bolts into the privy. Seconds later, you hear a
squishy "plop."
    "NOW you've done it!" complains the farmer. "Some hero YOU are. Well? Don't
just stand there. Get cracking."
>■
```

Abbildung 4: "Eric The Unready" im "Text only"-Modus

Noch deutlicher kann man die Tatsache nicht machen, dass es sich immer noch um traditionelle Interactive Fiction handelt, der lediglich Interface-Elemente aus anderen Formen zum Zweck der Benutzerfreundlichkeit aufgesetzt wurden – unter der Oberfläche verhält sich alles wie gehabt.

Ein weitaus kritischeres und grenzwertigeres Beispiel kann ich selbst liefern, da ich als

Jugendlicher eine Reihe an (nie veröffentlichten) Text-Adventures in der relativ primitiven Programmiersprache BASIC³⁸ verfasst habe. Für den Rezipienten gab es in den meisten dieser Programme keinen erkennbaren Unterschied zu Interactive Fiction mit Parser und Weltmodell. Es wurde Text auf dem Bildschirm ausgegeben, der die Umgebung beschrieb, und der Spieler wurde mittels einer Kommandozeile dazu aufgefordert, Befehle in Form natürlicher deutscher Sprache einzugeben.

Sehen wir uns kurz ein konkretes Beispiel eines solchen Programms an. Abbildung 5 ist ein Screenshot des Text-Adventures "McPhisto" (2004), der das Interface zeigt:



Abbildung 5: Das Interface von "McPhisto" (2004)

Durch die (in der Mitte des Bildschirms sichtbare) Kommandozeile lässt sich das vorliegende Programm zumindest gleich einmal als Command Line Literature im Sinne Douglass identifizieren. Was gleich einmal auffällt, ist die Spalte oben rechts, die eine sehr begrenzte Anzahl an möglichen Verben zur Interaktion mit der Spielwelt offenbart, was den Interactive Fiction-Charakter im Sinne dieser Arbeit aber strenggenommen nicht beeinträchtigt.

38 kurz für: Beginner's All-Purpose Symbolic Instruction Code

Immerhin verfügt jedes Werk der Interactive Fiction über eine begrenzte Menge an Verben, die vom Programm verstanden werden können, nur ist diese Menge zum einen in den wenigsten Fällen derart begrenzt, zum anderen selten komplett transparent.

Was aber der entscheidende Punkt ist: In "McPhisto" existiert weder ein **Parser** noch ein **Weltmodell**, sondern ich behalf mir mit einer weitaus primitiveren Art, die Eingaben des Spielers vom Programm auswerten zu lassen. Statt etwa Verb und Objekt getrennt voneinander analysieren zu lassen, schrieb ich eine Liste mit möglichen Eingaben des Spielers wie "Rede mit Mann", "Öffne Fenster" oder "Nimm Buch" und ließ die tatsächliche Eingabe mit der Liste vergleichen. Bei einer Übereinstimmung wurde eine bestimmte Erwiderung ausgegeben oder das Programm auf einen bestimmten Pfad geschickt. Gab es keine Übereinstimmung, wurde eine zufällig ausgewählte Standardphrase wie "Das hilft mir nicht weiter." wiedergegeben.

In seiner Struktur unterscheidet sich dieses Programm also nicht von Hyperfiction, da es im Grunde lediglich eine Reihe an möglichen Verzweigungen über vorgegebene Links – in dem Fall genau konkretisierte Eingaben des Spielers – darstellt. Die Programmierung erfolgte im Top-Down-Verfahren, diese Form von Interactive Fiction bietet demnach auch keine Möglichkeit für **Emergenz**.

Es stellt sich die Frage, ob das Programm damit der in dieser Arbeit etablierten Definition von Interactive Fiction entspricht, da es für den Rezipienten praktisch unmerklich und unerheblich ist, ob die für ihn in der Geschichte setzbaren Handlungen auf einem emergenten Weltmodell beruhen oder ob (wenn wir vom Idealfall ausgehen) jede Reaktion auf jede mögliche potentielle Handlung vom Autor im Top-Down-Verfahren im Vorhinein festgelegt wurde. Strenggenommen ist die Antwort nein, doch ein solcher Fall muss als Grauzone akzeptiert werden, der sich der einen klaren, endgültigen Definition entzieht.

2.5. Chatterbots

Eine Form, die älter als Interactive Fiction ist und, obschon ein wichtiger Vorfahre, deutlich

abgegrenzt werden muss, ist die der **Chatbots** oder **Chatterbots**, deren Ziel es ist menschliche Kommunikation zu simulieren, meist durch Textein- und -ausgabe. Das früheste und bekannteste historische Beispiel ist das Programm "ELIZA" aus dem Jahr 1966, das unter anderem versuchte, einen Psychotherapeuten zu simulieren. Ein modernes Beispiel für einen Chatterbot ist "Cleverbot"³⁹, der, statt durch seine Entwickler vorprogrammierte Antworten zu geben, seit 1997 durch die Eingaben der Benutzern "lernt".

Hier ein kurzes Transkript eines möglichen Gesprächs mit ELIZA:

>> Hello.
How do you do. Please state your problem.
>> I have aggressive outbursts.
You say you have aggressive outbursts ?
>> Yes
You seem to be quite positive.
>> Can you help me?
You believe I can help you don't you ?
>> Yes!
You are sure.
>> Yes
I see.
>> How do you do?
Why do you ask ?
>> I don't know.
Don't you really know ?
>> I just want to have a conversation.
Can you elaborate on that ?⁴⁰

Die Gemeinsamkeiten mit Interactive Fiction sind offensichtlich: Der Benutzer kommuniziert mittels natürlicher Texteingabe mit einem Parser, der die Eingabe analysiert und versucht sinnvoll auf sie zu reagieren. Besonders deutlich werden die Parallelen, wenn wir uns in Interactive Fiction des Interface bewusst werden; etwa, wenn eine Eingabe fehlschlägt und wir die autoritäre Instanz wahrnehmen, die scheinbar zwischen uns und der Spielwelt steht, vielleicht sogar direkt das Wort an sie richten (zum Beispiel mit einem frustrierten Fluch). Man vergleiche dazu das in dieser Hinsicht sehr anschauliche (zweite) Transkript aus "Zork" in Kapitel 3.1.2.

39 <http://www.cleverbot.com/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

40 Das Transkript wurde mithilfe der Java-Implementierung des ELIZA-Programms von Charles Hayden erstellt: <http://www.chayden.net/eliza/Eliza.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Der Unterschied zwischen Chatterbots und Interactive Fiction ist allerdings genauso schnell zu finden: Chatterbots fehlt ein Weltmodell. Sie simulieren immerhin auch keine Umgebung, sondern ein Gespräch. Dass es auch hier Grenzfälle gibt, versteht sich von selbst. Emily Short's "Galatea" (2000) etwa übersetzt gewissermaßen das Konzept eines Chatterbots in Interactive Fiction, in dem sie das Gespräch innerhalb eines Weltmodells situiert (siehe auch Kapitel 3.1.6.).

3. Die historische Entwicklung der Form

3.1. Englischsprachiger Raum

3.1.1. "Adventure"

Interactive Fiction in ihrer heutigen Form beginnt 1976, als der Programmierer und Hobby-Höhlenforscher William Crowther ein Programm mit dem simplen, aber treffenden Namen "Adventure" fertigstellt, auch bekannt als "ADVENT", dem Dateinamen. Ausgehend von seinen Erfahrungen mit dem Erforschen von Höhlen und inspiriert vom Rollenspiel "Dungeons & Dragons" schuf er mit "Adventure" ein textbasiertes Programm, in dem sich der Spieler mittels simpler Zwei-Wort-Kommandos durch ein Höhlensystem bewegt, Rätsel löst und Schätze sucht.

Crowther legte somit die formale Grundstruktur der Interactive Fiction fest: Das Programm gibt eine kurze Beschreibung der Umgebung aus und wartet anschließend auf eine Eingabe des Spielers: ein Kommando, nicht in Form von Codes, nicht in Form von abstrakten Zeichenfolgen, sondern in Form von natürlichen englischsprachigen Worten. Montfort verweist darauf, dass dieses Kriterium bereits 1984 von den Literaturwissenschaftlern Anthony Niesz und Norman Holland als entscheidend für die Definition von "Interactive Fiction" in ihrem gleichnamigen Artikel betont wurde: "In the development of interactive fiction, the original 'Adventure' with its legion of imitators and successors is important because, for the first time, the game let the reader answer with words instead of numbers."⁴¹

Nach Analyse dieser Eingabe wird mit einem Kommentar oder einer weiteren Beschreibung entsprechend darauf reagiert. Dies geschieht nicht mittels Hypertext-Struktur, sondern indem ein navigierbarer virtueller Raum mit Gegenständen, NPCs und Gesetzen definiert und simuliert wird. Dadurch unterscheidet sich "Adventure" auch von Vorgängern wie ELIZA - welches zwar eine ähnliche Art dialogischer Kommunikation simulierte, in der sich Programmtext und Benutzereingaben abwechselten, aber keinen virtuellen Raum außerhalb dieser Kommunikation konstituierte. Auf diese Unterscheidung komme ich im Kapitel 2.5.

⁴¹ Niesz, Anthony J. und Holland, Norman N.: Interactive Fiction. S.114.

detaillierter zu sprechen.

Crowther war Angestellter der Firma Bolt, Beranek and Newman in Cambridge, Massachusetts, deren Hardware er zur Programmierung, aber auch zur Verbreitung von "Adventure" benutzte. Dies geschah über das von Crowther mitentwickelte ARPANet, was jedem Programmierer, der an jenes Netzwerk angeschlossen die Nutzung des Programms ermöglichte. So wurde "Adventure" schließlich unter anderem von einem Student an der Stanford Universität namens Don Woods entdeckt, der das Programm – mit Erlaubnis von Crowther – überarbeitete und erweiterte. Neben der Behebung einiger Bugs⁴² erweiterte Woods Crowthers Arbeit auch inhaltlich. So fügte er deutlich mehr "Dungeons and Dragons"-inspirierte Fantasy-Elemente wie Zaubersprüche hinzu und – in narrativer Hinsicht besonders interessant – ein neues Ende, das auf "Adventure" als Computerprogramm referierte und die somit die vierte Wand brach. Darin fand sich der Spieler in einem Raum wieder, der eine Sammlung jener Gegenstände und NPCs beinhaltete, die ihm im Laufe des Spiels begegnet waren. Die Raumbeschreibung laute wie folgt:

You are at the northeast end of an immense room, even larger than the Giant Room. It appears to be a repository for the "Adventure" program. Massive torches far overhead bathe the room with smoky yellow light. Scattered about you can be seen a pile of bottles (all of them empty), a nursery of young beanstalks murmuring quietly, a bed of oysters, a bundle of black rods with rusty stars on their ends, and a collection of brass lanterns. Off to one side a great many dwarves are sleeping on the floor, snoring loudly. A sign nearby reads: "Do not disturb the dwarves!" [...]

Sollte der Spieler versuchen, eines der Objekte aufzunehmen, so gibt das Programm folgende Meldung aus: "Realizing that by removing the loot here you'd be ruining the game for future players, you leave the "Adventure" materials where they are."

Wir haben es also mit Genette gesprochen mit einer klassischen narrativen Metalepse zu tun; bereits dieser frühen Vertreter der Interactive Fiction, welcher die Form im Grunde gerade erst definiert, erforscht in seiner Endsequenz exemplarisch seine eigenen Mechaniken und deren erzählerische Implikationen und Möglichkeiten. Dies geschieht abermals durch jenes Merkmal, durch das sich Interactive Fiction wie schon erwähnt auszeichnet: die Etablierung und Simulation eines virtuellen Raums – in diesem Fall das fiktionale "Depot" des

⁴² Ein Bug bezeichnet in der Informatik einen Fehler im Programmcode einer Software.

Programms.

Weiters können wir anhand von "Adventure" bereits das bei Interactive Fiction häufige Phänomen der Fortschreibung beobachten, und zwar so deutlich wie sonst nie wieder: Neben der Erstversion Crowthers (die erst im Jahr 2007 von Dennis G. Jerz wieder aufgefunden wurde) und der kanonischen Fassung Woods, existieren zahlreiche weitere Bearbeitungen, Portierungen und Übersetzungen in andere Sprachen (darunter auch Deutsch).

3.1.2. Zork

"Adventure" verbreitete sich sehr schnell über die Computer-Netzwerke englischsprachiger Universitäten und brachte aufgrund seiner Beliebtheit eine große Zahl an Derivaten hervor. Das bekannteste und bedeutendste darunter ist "Zork", das von 1977 bis 1979 von Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels und Dave Lebling am MIT entwickelt wurde.

"Zork" stellt bis heute das fraglos bekannteste Exemplar der Interactive Fiction-Form dar, und das von ihm etablierte Format, was Interaktion, Interface, Parser und Weltmodell betrifft, ist in modernen IF-Arbeiten im Grunde nahezu unverändert adaptiert. Somit stellt "Zork" in seiner Funktionsweise und Erscheinung den Prototyp dessen dar, was in dieser Arbeit als Interactive Fiction definiert und im vorigen Kapitel beschrieben wurde.

Inhaltlich zeichnet sich Zork vor allem durch seinen Humor und Sprachwitz aus. Zahlreiche Motive und Zitate wurden über die Jahre hinweg zu einem fixen Bestandteil der Interactive Fiction-Kultur. Dennoch bewegt es sich wie "Adventure" in einem D&D-inspirierten Fantasy-Setting, in dem der Spieler vor die Aufgabe gestellt wird, die Ruinen eines unterirdischen Reiches zu erforschen und Schätze zu bergen. Auch explizit nimmt "Zork" auf "Adventure" Bezug, durch intertextuelle Anspielungen. So heißt es an einer Stelle, als man ein unterirdisches Labyrinth durchwandert, "You are in a maze of twisty little passages, all alike", eine Passage, die gar Wort für Wort aus "Adventure" übernommen wurde.

Sehen wir uns kurz ein mögliches Transkript des Beginns von "Zork" an:

West of House

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.
There is a small mailbox here.

>look at mailbox

The small mailbox is closed.

>open mailbox

Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>get leaflet

Taken.

Die Simplizität der Sprache ist dem stark begrenzten Speicherplatz geschuldet und kann wohl am besten als funktional bezeichnet werden. Jedoch ist der Eröffnungsabsatz von "Zork" aufgrund der hohen Verbreitung des Programms zu einer vielzitierten Ikone der Interactive Fiction geworden, was unter anderem fraglos gerade in der einprägsamen Kürze, Einfachheit und Prägnanz begründet liegt. Auch vom Standpunkt des Spieldesigns aus betrachtet ist die Passage äußerst erfolgreich darin, auf möglichst kleinem Raum eine Vielzahl an Informationen an den Spieler zu übermitteln. Die Überschrift "West of House" gibt die Position relativ zum beschriebenen Haus an und impliziert gleichzeitig, dass die Orientierung in dem Spiel über Himmelsrichtungen erfolgt. Das Haus zu betreten stellt eindeutig die erste Herausforderung an den Spieler dar: An den Erforschergeist appellierend steht es im Fokus, und dass die Tür verbarrikadiert ist, zusammen mit der Überschrift "West of House" lädt dazu ein bzw. liefert den subtilen Hinweis auf die Möglichkeit das Haus von anderen Seiten aus zu untersuchen. Über das Haus hinaus existiert an diesem Ort buchstäblich nichts ("open field") außer einem kleinen Briefkasten, der ja wiederum als Signifikant für das Haus fungiert, gleichzeitig aber zwei weitere wichtige Funktionen hat:

Zum einen beinhaltet er ein Flugblatt, das der Spieler lesen kann. Der Text auf dem Flugblatt besteht in einer Werbung für das Spiel selbst und begrüßt den Spieler. Bereits zu Anfang wird in "Zork" also die vierte Wand durchbrochen und mit selbstreferentiellem Humor gearbeitet. Eine solche Metalepse haben wir bereits in der Don Woods-Version von "Adventure" beobachten können (siehe Kapitel 3.1.1.), dort allerdings erst ganz am Ende und damit in dem

Wissen, dass nur ein geringer Teil der Spieler überhaupt darauf stoßen würde. Hier hingegen wird gleich zu Beginn der Ton dadurch vorgegeben, der sich von "Adventure" grundlegend unterscheidet.

Die zweite wichtige Funktion des Briefkastens ist, einen ganz bestimmten Aspekt des in "Zork" weiterentwickelten Weltmodells zu demonstrieren, nämlich Container – also Objekte, die andere Objekte beinhalten können. Durch den Briefkasten – ein Alltagsobjekt, dessen Zweck und Funktionsweise dem Spieler aus dem realen Leben vertraut ist - wird er intuitiv und natürlich an diese Innovation herangeführt. Damit einher geht eine zweite Neuerung: Objekte können nun eine bestimmte Position im Bezug auf andere Objekte haben, sich also unter, auf oder eben in anderen Objekten befinden. Die Liste der in "Zork" eingeführten Verbesserungen in Bezug auf das Weltmodell und seine Komplexität beinhaltet noch zahlreiche weitere Punkte, die aufzuführen hier zu weit führen würde, aber als entscheidend für die weitere Entwicklung von Interactive Fiction festgehalten werden soll.

Auch der die Verbesserung des Parsers kann in ihrer Bedeutung für die Entwicklung der Form nicht überschätzt werden. Monfort betont die "symmetrischere Interaktion", die "Zork" ermöglicht:

Had interactive fiction only accepted two-word inputs instead of being pushed by the *Zork* parser advances towards accepting text that is more like normal English, there is little chance that the appeal of interactive fiction would have lasted beyond the era of command-line home computing. Pointing and clicking would simply be good enough when compared to a verb-noun command. Instead, *Zork* took the first step toward a more symmetrical interaction between interactor and IF work, an exchange more like English conversation – one that cannot be easily replaced with mouse clicks.⁴³

Was Monfort damit meint, wird deutlich, wenn wir uns die folgenden Auszüge aus einem Transkript ansehen, das "Zork" als eine Art psychologischen Test "missbraucht":

>look at house

The house is a beautiful colonial house which is painted white. It is clear that the owners must have been extremely wealthy.

>walk

What do you want to walk?

43 Montfort, Nick: *Twisty Little Passages*. S.110.

>walk me
You should supply a direction!

>walk to house
It's here!

>find house
It's right here! Are you blind or something?

>knock on door
Nobody's home.

>enter house
I can't see how to get in from here.

>open door
The door cannot be opened.

>kick door
Kicking the door has no effect.

>hit door
What do you want to hit the door with?

>hit door with hands
I've known strange people, but fighting a door?⁴⁴

Dazu kommen Reaktionen auf viele Eingaben, die für das Spielgeschehen an sich keinen Zweck haben. So wird mehrmaliges Auf-der-Stelle-Springen mit den Worten "Do you expect me to applaud?" kommentiert und Fluchen mit "Such language in a high-class establishment like this!"

Nur durch einen komplexen Parser wird solch eine "Konversation" möglich. Was aber außerdem deutlich wird, ist eine "Persönlichkeit" des Programms. Hier wird nicht objektiv-teilnahmslos beschrieben oder mit trockenen Fehlermeldungen reagiert, wie es in "Adventure" noch größtenteils der Fall war, hier wird eine ganz klare Stimme – in dem Fall mit sarkastischen Charakterzügen - konstruiert, die weder mit dem Spieler noch mit der Spielfigur gleichbedeutend ist.

Monfort hat weiters behauptet, dass die Erfahrung "Zork" zu spielen mit Mausclicks nicht mehr repliziert werden könne. Stimmen wir ihm zu, so ist "Zork" also der Moment, in dem

⁴⁴ Hunter Nuttall: The Zork Psychological Test: What The House And Mailbox Say About You (<http://hunternuttall.com/blog/2010/03/the-zork-psychological-test/>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

sich Interactive Fiction als Form so weit entwickelt hat, dass wir die klare Trennung von der Hyperfiction und verwandten Formen machen können.

3.1.3. Infocom

1979 gründeten Blank und Lebling schließlich zusammen mit dem Professor für Computer Science Albert Vezza und dem Studenten Joel Berez die Firma Infocom und vertrieben "Zork" auch in einer Version für Heimcomputer, die aus Speicherplatzgründen in drei Teile geteilt, aber auch erweitert wurde ("Zork I: The Great Underground Empire", 1980; "Zork II: The Wizard of Frobozz", 1981; "Zork III: The Dungeon Master", 1982).

Die Firma Infocom wuchs im Laufe der 1980er-Jahre zum bekanntesten und produktivsten kommerziellen Entwickler von Interactive Fiction heran. (Der Terminus "Interactive Fiction" wurde hier bereits bewusst eingesetzt.) Von 1980 bis 1989 veröffentlichte Infocom fünfundreißig Titel in verschiedensten Genres, viele davon bemerkenswert progressiv. Zudem deklarierten die Autoren von Infocom erstmals dezidiert einen literarischen Anspruch.⁴⁵ In den USA wurden Infocom-Programme nicht nur in Software-Geschäften, sondern auch in Buchhandlungen verkauft.⁴⁶

Eine entscheidende frühe Arbeit von Infocom etwa ist "Deadline" (1982) von Marc Blank, die mit dem bisher üblichen Tolkien- und "Dungeons & Dragons"-inspirierten Fantasy-Setting brach und mit einer Detektivgeschichte das Genre der Kriminalliteratur bediente. Der Fokus lag weniger auf dem Erforschen einer unbekanntenen Umgebung und Überwinden von Fallen in der Höhlenforscher-Tradition von "Adventure", sondern auf der Interaktion und Konversation mit einer Reihe von NPCs, konkret Verdächtigen in einem Mordfall, die ihre eigenen Ziele haben und unabhängig vom Spieler agieren, sowie dem Sammeln von Beweisen, um Motiv, Methode und Gelegenheit des Mörders zu ermitteln.

Infocom weitete sein intendiertes Zielpublikum, das bisher vor allem in der rollenspielenden

45 vgl. Briceno, Hector (u.a.): Down From The Top of Its Game. The Story of Infocom, Inc. 2000
(<http://mit.edu/6.933/www/Fall2000/infocom/infocom-paper.pdf>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012) S.18.

46 vgl. Briceno, Hector (u.a.): Down From The Top of Its Game. S.23.

Hacker-Subkultur zu finden war damit deutlich aus und machte für die Form einen weiteren entschiedenen Schritt in Richtung Literatur. 1983 wurde "Deadline" bemerkenswert enthusiastisch in der Zeitschrift "The New York Times Book Review" besprochen:

I am not some forensic Pac-Man proceeding through a pre-existent maze. From my arrival at the Robner mansion, I am a character whose actions affect the world I enter. I arrest a suspect only to find that the grand jury isn't convinced by my evidence. I follow a suspect too obviously, and he just retires to his room. My questions can lead to a second murder – and my carelessness to my own. But there is a unique solution. And to find it, I must often start the case over, re-experience it from different perspectives. The average complete investigation lasts 20 hours; I have spent many more exploring the program's intricate universe. *Deadline*, in fact, is more like a genre of fiction than a game.⁴⁷

Michael Berlins "Infidel" und Steve Meretzky's "Planetfall" (beide 1983) zeigten weitere literarische Ambitionen, auch wenn diese Versuche sehr stark in Klischees verankert und sprachlich kaum bemerkenswert sind. Ersteres setzte sich kritisch mit den psychologischen und politischen Motivationen auseinander, die in klassischen Interactive Fiction-Tropen angesprochen werden (Gier, Kolonialismus), zweiteres versucht eine emotionale Reaktion durch die Bindung an einem NPC, der sich für den Spieler aufopfert, herzustellen.

Meretzky hat aber später ein weitaus wichtigeres Spiel für die Entwicklung von Interactive Fiction in Richtung literarische Form verfasst: Die Science-Fiction-Erzählung "A Mind Forever Voyaging" (1985) bezieht nicht nur mehr oder weniger explizit Stellung gegen die neoliberal-konservative Politik Ronald Reagans, sondern verzichtet auch weitgehend auf klassische Rätsel in der Tradition der Form; vielmehr setzt Meretzky das Weltmodell als narratives Instrument ein: Anhand einer detailliert simulierten Stadt, die vom Spieler in verschiedenen Dekaden erkundet wird, werden die Auswirkungen des politischen Programms eines rechtskonservativen Senators gezeigt. Gleichzeitig beschäftigt sich die Geschichte mit klassischen Science-Fiction-Themen wie Künstliche Intelligenz und Virtuelle Realitäten – passend zur Form der Erzählung selbst. "A Mind Forever Voyaging" geht mit seinen Themen, besonders der politischen Botschaft, zwar nicht besonders subtil um, ist aber insgesamt dennoch ein hochinteressantes, ambitioniertes und provokantes Werk, letzteres nicht nur aufgrund seiner konkret politischen Thematik⁴⁸, sondern auch durch den Bruch mit den

⁴⁷ Rothstein, Edward: Reading and Writing: Participatory Novels. In: The New York Times Book Review, May 8, 1983. Zitiert nach Montfort (2003), S. 137.

⁴⁸ Meretzky zeigte sich im Nachhinein enttäuscht, dass das Spiel nicht mehr Kontroverse herforgerufen hatte,

Elementen traditioneller Adventure-Spiele.

Ebenfalls 1985 veröffentlichte Infocom das Datenbank-Programm "Cornerstone", das sich als gewaltige Fehlinvestition und finanzieller Misserfolg erwies und dazu führte, dass Infocom 1988 an die Firma Activision verkauft und ein Jahr später schließlich geschlossen wurde.

3.1.4. Die kommerzielle Ära und verbundene Geschichtsschreibungsfragen

Etwas, das in der Geschichtsschreibung über Interactive Fiction häufig passiert, und dem ich hier, bedingt durch den groben Überblickscharakter dieses historischen Kapitels, leider auch anheimfalle, ist die Erweckung des Eindrucks, Infocom sei der einzige Entwickler gewesen, der in den 1980er-Jahren interessante und qualitativ hochwertige Interactive Fiction produzierte habe. Dem ist ganz und gar nicht so und es ist sicherlich eine bevorstehende Aufgabe der Forschung zu einer Erweiterung des Horizonts beizutragen, wenn wir auf diese Ära der Form zurückblicken. Im Kapitel 3.2., "Deutschsprachiger Raum", versuche ich diesem Anspruch zumindest zu einem Teil Rechnung zu tragen. Weitere erwähnens- und untersuchenswerte Arbeiten inkludieren vor allem die Kataloge der britischen Entwickler Level 9 und Magnetic Scrolls, sowie das 1984 von Broderbund Software publizierte "Mindwheel" des US-amerikanischen Schriftstellers und Literaturkritikers Robert Pinsky.

Die Schließung Infocom's kann trotzdem als symptomatisch gesehen werden: Insgesamt bedeutete das Ende der 1980er-Jahre einen Niedergang der kommerziellen Interactive Fiction. Der Hauptgrund dafür ist schnell gefunden: die immer leistungsfähigere Hardware und die damit einhergehenden aufwändigeren Grafik- und Soundfähigkeiten der Programme ermöglichten massenwirksamere und zugänglichere Arten der Interaktion als die über ein Text-Interface und einen Text-Parser - sprich grafische, mit der Maus bedienbare Benutzeroberflächen, die die Unschärfen der Spracheingabe durch eine Beschränkung auf wenige fix vorgegebene Interaktionsmöglichkeiten eliminieren. Zwar gab es Versuche,

und schrieb deshalb als nächstes Projekt eine Sex-Comedy: "*A Mind Forever Voyaging* dealt with some politically sensitive topics, and I was hoping that it would stir up a lot of controversy. It didn't. Not a single flaming froth-at-the-mouth letter. So I decided to write something with a little bit of sex in it, because *nothing* generates controversy like sex. I'm hoping to get the game banned from Seven-Eleven stores." (<http://www.csd.uwo.ca/Infocom/Articles/NZT/Tslsum86.html>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Interactive Fiction mit derartigen Oberflächen zu kombinieren, wie Magnetic Scrolls "Wonderland" (1990) oder die frühen Programme des Herstellers Legend Entertainment (1990-1993), aber in kommerzieller Hinsicht schien es kein Ankommen gegen Point-and-Click-Umgebungen zu geben. Aarseth findet in seinem Überblick über die Geschichte des Adventure-Spiels eine simple Erklärung für diese Entwicklung: "Images, especially moving images, are more powerful representations than texts, and therefore this migration from text to graphics is natural and inevitable."⁴⁹

In vielen Geschichtsschreibungen endet Interactive Fiction mit dem Beginn der Neunziger Jahre, zumeist mit einem oberflächlichen Hinweis darauf, dass "Amateure", "Fans" und "Hobby-Autoren" die Form bis heute weiterführen und ihre Werke gratis im Internet anbieten. Dieses Phänomen, in dem der kommerzielle Erfolg der Firma Infocom mit dem ästhetischen Erfolg der gesamten Form gleichgesetzt wird oder aber die Geschichte von Interactive Fiction in eine kommerzielle und eine "Independent"-Ära unterteilt wird, hat Douglass im Detail untersucht und kritisiert. Er leugnet dabei nicht, dass der kommerzielle Hintergrund einen Einfluss auf die Ästhetik einer Arbeit haben kann, lehnt es aber ab, die Geschichte der Form a priori um wirtschaftliche Kategorien wie dem uramerikanischen Narrativ vom Aufstieg und Fall eines innovativen Unternehmens (Infocom) herum aufzubauen:

Why are all our histories of IF invariably organized around commerce rather than aesthetics? Commerce tells us much about how IF works have been bought and sold, while telling us little or nothing about what IF works have been and meant. From a critical and aesthetic standpoint, exploring formal and thematic continuities may be more helpful to us than a tale of rupture and disjunction.⁵⁰

Als Alternative zu einem Verständnis von Interactive Fiction als fehlgeschlagenes Geschäftsmodell schlägt er vor sie als andauernde und etwa im Bezug auf Distribution über diverse Netzwerke erfolgreiche Form zu sehen, mit der kommerzielle Phase als "an important anomaly, a brief big-business deviation from the otherwise constant association of the IF genre with individual authors each networked into a kind of literary salon culture".⁵¹ Er argumentiert unter anderem damit, dass sich die Arbeitsaufteilung (ein Autor, mehrere Beta-Tester) nicht viel verändert hat, ob in kommerziellem Umfeld stattfindend oder nicht.

49 Aarseth, Espen J.: Cybertext. S.102.

50 Douglass, Jeremy: Command Lines. S.25-26.

51 Douglass, Jeremy: Command Lines. S.20.

Mit folgende Illustration⁵², fasst Douglass diesen neuen historischen Ansatz zusammen, auf den auch ich mich stützen möchte:

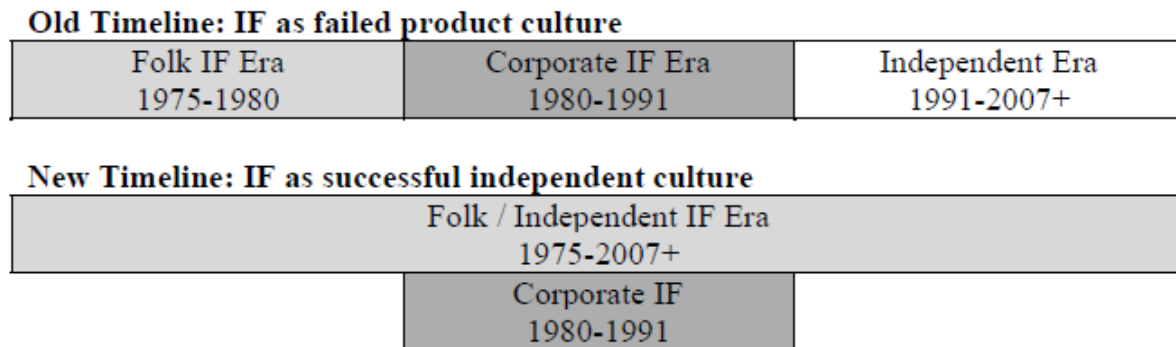


Figure 4. De-periodizing our thinking: from marketplace to production

3.1.5. Graham Nelson

Man könnte den kommerziellen Vertretern der Interactive Fiction zu Beginn der Neunziger Jahre vorwerfen, dass sie versucht haben in fremden Wassern zu fischen, anstatt sich auf die Stärken ihrer Form zu besinnen. Graham Nelson, ein Oxford-Mathematikprofessor und Lyriker, (und von 1998 bis 2000 Mitherausgeber der Literaturzeitschrift "Oxford Poetry") wählte einen anderen Ansatz, der sich auf die rein textbasierte und damit hochgradig für verschiedene Hardware-Umgebungen adaptierbare Tradition der Infocom-Programme stützte. Er entwarf das Programm und die Programmiersprache Inform, mit der es möglich wurde, Interactive Fiction im Dateiformat der Infocom-Programme zu erzeugen. 1993 veröffentlichte er nicht nur Inform, sondern auch ein umfangreiches Handbuch, das ein Essay namens "The Craft of Adventure" enthielt, sowie ein in Inform programmiertes Spiel namens "Curses" – alles kostenlos im Internet. Er schuf damit für die Form auf einen Schlag das wichtigste und bis heute meistgenutzte Autorensystem, einen der wichtigsten theoretischen Texte und ein zentrales Werk.

Nelsons Arbeit war essentiell für die Regelmäßigkeit und das hohe Niveau kommender

⁵² Douglass, Jeremy: Command Lines. S.21.

Werke. "The Craft of Adventure" enthält grundlegende Überlegungen zum Design von Interactive Fiction, unter anderem darüber, wie man sie fairer und zugänglicher gestalten kann; Inform ist ein mächtiges und flexibles Werkzeug, das es relativ einfach machte, Interactive Fiction zu programmieren und zu verbreiten. "Curses", sowie sein zweites Werk "Jigsaw" (1995) schließlich dienten als praktische Umsetzung und Demonstration der zuvor genannten Dinge und gab gleichzeitig durch Nelsons eigenen Hintergrund und Vorlieben einerseits einen inhaltlich stark literarisch betonten Standard vor, andererseits komplexe, aber elegant und geradezu mathematisch konstruierte Puzzles. 1998 schrieb die New York Times über ihn:

[Nelson] is also one of the more ornately literate creators of interactive fiction. His guide begins with an invocation of Tom Stoppard. The epigram for Jigsaw is from T. S. Eliot. And any player who manages to solve its problems will find untranslated Latin mottos and puzzles involving Proust and Lenin.

Mr. Nelson seems to love the intricate machinery of a text game, the way no object is superfluous to its unfolding and nothing required is missing. It is a mathematician's construction, a tightly knit universe of text and symbol.⁵³

2006 sorgte Nelson für einen weiteren Durchbruch, als er erstmals eine neue Version von Inform veröffentlichte: Inform 7, kurzzeitig auch Natural Inform genannt, war insofern revolutionär, als dass es das Verfassen und Programmieren von Interactive Fiction auf entscheidende Weise zugänglicher machte. Neben einer auf hohe Benutzerfreundlichkeit ausgelegten Arbeitsumgebung, die beispielsweise im Stande ist, jederzeit eine schematische Karte des entworfenen Weltmodells anzuzeigen, zeichnet sich Inform 7 vor allem durch seine Programmiersprache aus, die auf natürlicher englischer Sprache aufgebaut ist – ganz wie auch Interactive Fiction selbst. Um zu verdeutlichen, was das bedeutet, hier ein kurzes, rein illustratives Beispiel aus dem Inform-6-Code:

```
[ Initialise;  
  location = Living_Room;  
  "Hello World"; ]  
Object Kitchen "Kitchen";
```

53 Rothstein, Edward: Technology: Connections; In the intricacy of a text game, no object is superfluous, no formulation too strange. In: The New York Times. Ausgabe vom 6.4.1998.
(<http://www.nytimes.com/1998/04/06/business/technology-connections-intricacy-text-game-no-object-superfluous-no-formulation.html>, zuletzt aufgerufen am 6.12.2012)

```
Object Front_Door "Front Door";
Object Living_Room "Living Room"
  with
    description "A comfortably furnished living room.",
    n_to Kitchen,
    s_to Front_Door,
    has light;54
```

Hier nun ein ebenso rein illustratives (wenngleich zugegebenermaßen dezent interessanteres) Beispiel für Programmcode in Inform 7:

The player is called Judith. She is female and wearing a nightgown.

A person can be either ignorant or depressed. People are usually ignorant. A librarian is a kind of person. Judith is a depressed librarian.

The Bedroom is a room. "You are in a small bedroom." A bed is here. "There is a comfy looking bed here." It is enterable and fixed in place. Judith is in the bed. South of the bedroom is the Bathroom.

Nicht nur ist Programmcode in Inform 7 also ungleich lesbarer (so dass er mitunter selbst schon narrative Züge annimmt), sondern der Entwurf des Weltmodells ist auch ungleich einfacher für Nicht-Programmierer zu verstehen, nachvollziehbar und umsetzbar, auch wenn die Syntax naturgemäß relativ fest vorgegebenen Regeln folgt, ganz wie beim Interagieren mit einem Interactive-Fiction-Werk selbst. Auch wird dadurch die sprachliche Mauer zwischen dem "Programmier"-Teil und dem "Literatur"-Teil des Interactive-Fiction-Schaffensprozesses niedrigergerissen oder zumindest niedriger. Inform 7 hat somit zumindest das Potenzial das Verfassen von Interactive Fiction stärker für Menschen ohne Erfahrung oder Interesse im Programmieren zu öffnen. Die Hemmschwelle für Künstler aus anderen Bereichen ist deutlich niedriger, wenn der Prozess des Entwickelns näher am traditionellen Schreibprozess orientiert ist, als an C++-Programmierung, was nur Gutes für die Vielfalt zukünftiger Arbeiten bedeuten kann.

⁵⁴ <http://dorophone.blogspot.co.at/2008/05/on-inform-7-programming-and-principle.html> (zuletzt abgerufen am 26.12.2012)

3.1.6. Die moderne Ära

Ebenfalls an der Entwicklung von Inform 7 beteiligt und wahrscheinlich die zweitwichtigste Persönlichkeit für die Interactive Fiction der 1990er und 2000er ist Emily Short, die ebenfalls sowohl bedeutende Arbeit als Autorin, Theoretikerin und Programmiererin für die Form geleistet hat. Auch sie verfügt über einen akademischen Hintergrund jenseits der Informatik, mit einem Bachelor in Griechisch und Physik, sowie einem PhD in Classics an der University of Pennsylvania, was sich in ihren Werken niederschlägt, die häufig Ideen und Motive der griechischen Antike verarbeiten. Ihre bekannteste Arbeit ist "Galatea" (2000), eine Art Variation des Pygmalion-Mythos, in der der Spieler in einem Museum ein Gespräch mit einer zum Leben erwachten antiken Statue führt. Es ist ein Experiment, das die Möglichkeiten von Konversation und Künstlicher Intelligenz in der Form erforscht. Im Wesentlichen ist es ein ähnliches Konzept wie das des Chatterbots, umgesetzt in Form eines NPCs im Weltmodell von Interactive Fiction.

Eine sehr einflussreiche und teilweise auch umstrittene Arbeit, die für einen Umschwung in der Richtung der Form zur Jahrtausendwende sorgte, ist Adam Cadres "Photopia" (1998), das weder versuchte, den Spieler mit komplexen Rätseln herauszufordern (in der Tradition von "Zork" oder "Curses") noch einen simulationistischen Ansatz verfolgte (wie "A Mind Forever Voyaging"), sondern eine sehr stark autorial gesteuerte, lineare Erzählung, die den Spieler an der Hand führt und ihm geschickt die Illusion von Handlungsfreiheit vorspielt. Dieses Modell wurde einerseits begrüßt, weil es stärkere, in ihrer emotionalen Wirkung auf den Rezipienten kontrollierbarere Narrative nach dem Vorbild traditioneller Literatur ermöglicht, sehr zugänglich ist und einen weiteren Schritt weg vom "Spiel" hin zur "Literatur" bedeutet. Andererseits wurde auch der Mangel an Interaktivität und Player Agency kritisiert, sowie die sprachliche und inhaltliche Form als unsubtil und emotional manipulativ bezeichnet^{55 56}.

Allerdings werden bis heute unterschiedlichste Formen von Interactive Fiction geschrieben, von kurzen, experimentellen Arbeiten ("Aisle" von Sam Barlow [1999]); über klassische "puzzle fests" mit starkem Spielcharakter ("Savoir-Faire" von Emily Short [2002]) bis hin zu literarisch ambitionierten Werken in Romanlänge ("Blue Lacuna" von Aaron Reed [2008]).

55 <http://www.spagmag.org/archives/p.html#photopia> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

56 <http://ifdb.tads.org/viewgame?id=ju778uv5xaswnlpl&reviews> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Was sicherlich zu beobachten ist, ist ein gehäuftes Auftreten von kurzen Arbeiten, die sich in wenigen Stunden durchspielen lassen; hier ist der Einfluss der jährlichen Interactive Fiction Competition zu spüren, die sich auf kürzere Arbeiten spezialisiert hat und die bei weitem populärste Veranstaltung ihrer Art darstellt.

3.2. Deutschsprachiger Raum

Untersucht man die Geschichte deutschsprachiger Interactive Fiction, so stellt man rasch fest, dass die Unterschiede in der Entwicklung gegenüber der englischsprachigen Szene gewaltig sind. Die ersten verzeichneten Arbeiten sind in den frühen 1980er-Jahren feststellbar und erschienen auf den Heimcomputern der Zeit, vor allem dem Commodore 64. Das früheste deutschsprachige Interactive-Fiction-Werk, das sich zurückverfolgen lässt, ist eine von Ariolasoft veröffentlichte Übersetzung des englischsprachigen "The Mask of the Sun" aus dem Jahr 1982⁵⁷. 1983 gibt es dann bereits eigenständige Arbeiten wie das Spiel "Spukhaus" von Martin Vitek, Andre Fachat und Chris Mills, das sichtlich vom englischsprachigen "Mystery House" (1980) von Roberta und Ken Williams⁵⁸ beeinflusst wurde.

Die Produktion steigt äußerst rasch an und erreicht 1985 ihren Höhepunkt mit 57 verzeichneten Werken. Allerdings würde es noch bis gegen Ende der 1980er-Jahre dauern, bis vereinzelt Titel erscheinen, die es auch nur ansatzweise wert sind, überhaupt als Literatur bezeichnet zu werden. Die Arbeiten davor stellen sich sprachlich wie spielerisch extrem minimalistisch dar. Die Texte spartanisch zu nennen, wäre eine Untertreibung; oftmals beschränken sich Beschreibungen auf einen einzigen Satz, teilweise listet das Programm überhaupt nur stichwortartig Gegenstände auf, mit denen interagiert werden kann. In vielen Arbeiten wurde ganz eindeutig Wert darauf gelegt, so viel Speicherplatz wie möglich für Grafiken zu reservieren (mögen diese aus heutiger Sicht auch noch so krude anmaßen). Der Parser versteht in diesen Titeln wie seinerzeit in "Adventure" nur primitive Zwei-Wort-Kommandos.

57 <http://ifwizz.de/the-mask-of-the-sun-das-geheimnis-der-aztekenmaske-%281982-de%29.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

58 "Mystery House" gilt als bahnbrechendes und einflussreiches Werk in der Geschichte der Form, allerdings nicht aufgrund seiner inhaltlichen Qualitäten, sondern weil es als erstes Text-Adventure simple Illustrationen beinhaltete. Ken und Roberta Williams würden mit ihrer Firma Sierra On-Line später eine zentrale Rolle in der Etablierung des Grafik-Adventures spielen und damit das Ende der kommerziellen Ära von Interactive Fiction einläuten.

Man hat sich insgesamt eindeutig stärker an der bereits zum Grafischenweisenden Tradition von "Mystery House" orientiert als an der literarisch geprägten von "Zork". Typische deutschsprachige Exemplare dieser Zeit sind "Das Haus des Magiers" (1985)⁵⁹ oder "Harcon – Herr des Lichts" (1986)⁶⁰.

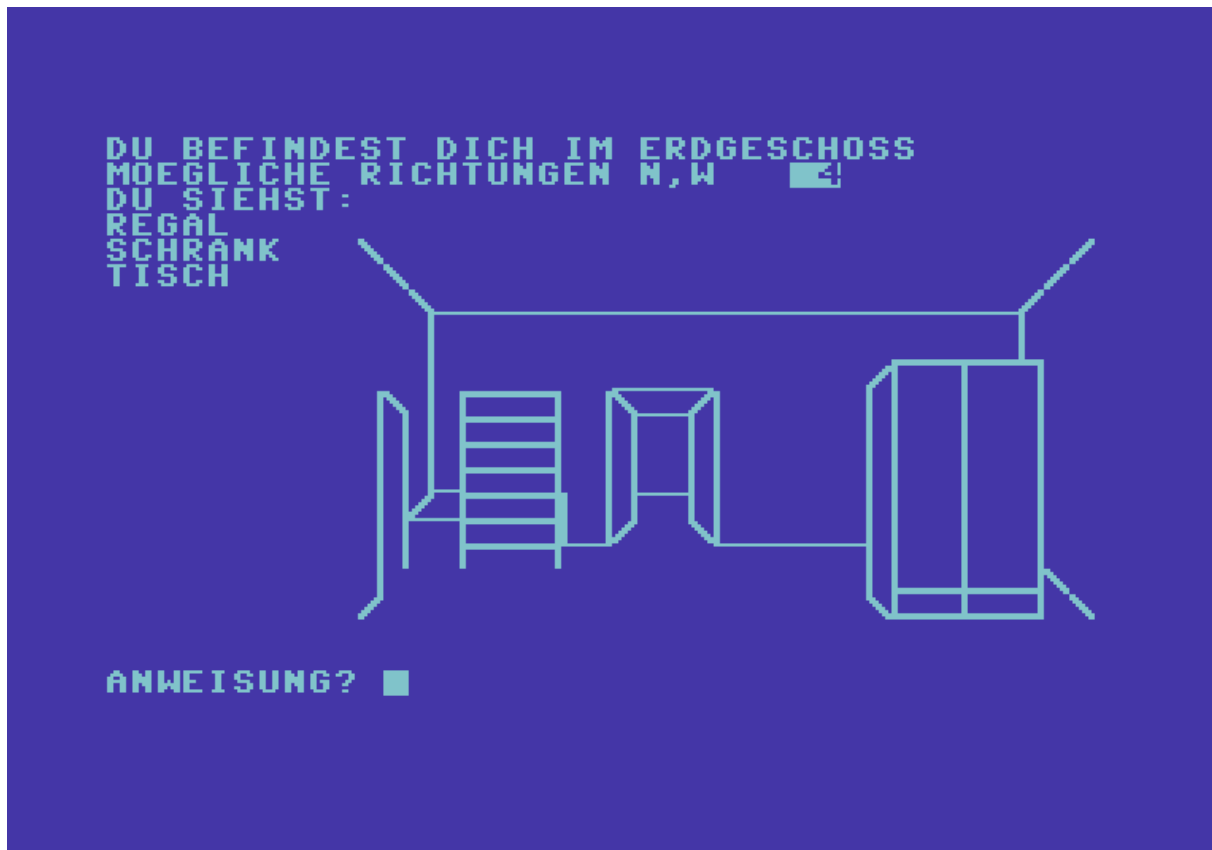


Abbildung 6: "Das Haus des Magiers" (1985)

Die interessanteste Perspektive, die diese einfachen Text-Adventures bieten, ist jene der Grenzziehung durch Reduktion: Wir können an ihnen feststellen, was geschieht, wenn wir die in dieser Arbeit getroffene Definition von Interactive Fiction auf das absolute Minimum reduzieren. Diese Spiele befinden sich durch ihre Primitivität und Inflexibilität am Rand der Form; dennoch funktionieren sie allesamt über natürliche Texteingabe, die in den meisten Fällen von einem Parser analysiert und auf ein simples, aber funktionierendes Weltmodell angewandt wird. Das Selbstverständnis der Autoren als Verfasser literarischer Arbeiten, das in den USA etwa in der Firmenkultur von Infocom festzustellen war, das seine Programme über

59 <http://ifwizz.de/das-haus-des-magiers-%281985-de%29.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

60 <http://ifwizz.de/harcon-herr-des-lichts-%281986-de%29.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Buchhandlungen vertrieb, oder in Großbritannien bei Entwicklern wie Magnetic Scrolls, die Wert auf sprachlich komplexe Parser und aufwändige Illustrationen legten, ist im deutschsprachigen Raum vorerst gar nicht zu beobachten; vielmehr haben sie den Charakter programmiertechnischer Fingerübungen.

Erst gegen Ende der 1980er-Jahre beginnt sich das zu ändern, allerdings auch nur vereinzelt. Konkret sind hier Arbeiten zu nennen wie Guido Henkels und Hans-Jürgen Brändles "Ooze" (1988)⁶¹, das zwar auch nur eine klassische "Haunted House"-Erzählung bietet, aber sich in Sachen Interface, Parser und Prosa zumindest deutlicher an den Magnetic-Scrolls-Arbeiten orientiert als noch an primitiven Zwei-Wort-Programmen wie "Adventure". Den Höhepunkt deutschsprachiger Interactive Fiction im kommerziellen Bereich stellen die Arbeiten des Entwicklerstudios Weltenschmiede um den Autor Harald Evers und den Programmierer Andeas Niedermeier dar, namentlich "Das Stundenglas" (1990), "Die Kathedrale" (1991) und "Hexuma" (1992)⁶². Auch hier haben wir es mit Genre-Werken zu tun, namentlich Fantasy- und Horror-Erzählungen, die sicherlich als literarische Arbeiten nicht besonders untersuchenswert sind; das Niveau von Sprache, Parser, Weltmodell und Interface ist anderen gleichsprachigen Werken jedoch fraglos haushoch überlegen.

61 <http://ifwizz.de/ooze-als-die-geister-muerbe-wurden-%281988-de%29.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

62 <http://ifwizz.de/if-company-weltenschmiede.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)



Abbildung 7: "Hexuma" (1992)

Nach dem Ende der kommerziellen Ära sinkt die Produktion deutschsprachiger Interactive Fiction natürlich stark ab und erlebt erst wieder in der ersten Hälfte der 2000er-Jahre eine kleine Renaissance. Unter anderem ruft Martin Oehm, Entwickler des deutschsprachigen Interactive-Fiction-Autorensystems T.A.G., 2001 das e-Zine [textfire.de](http://www.textfire.de) ins Leben⁶³, in dessen Rahmen ab 2002 auch ein jährlicher Wettbewerb ("Grand Prix") veranstaltet wird, nach dem Vorbild der englischsprachigen Interactive Fiction Competition. Allerdings ist dieser Revitalisationsschub nicht von langanhaltender Wirkung und die Anzahl verzeichneter Arbeiten geht jährlich zurück, bis sie mit nicht mehr als zwei Werken im Jahr 2008 auf einem neuerlichen Tiefpunkt angelangt ist. Im selben Jahr erscheint jedoch mit GerX eine deutschsprachige Erweiterung für Inform⁷⁶⁴, die in den kommenden Jahren weiterentwickelt wird und die Produktivität wieder merklich erhöht.

Trotzdem ist die Zahl auf deutsch erscheinender Interactive Fiction-Arbeiten aktuell immer noch sehr gering. So wurde etwa 2011 der deutschsprachige Interactive-Fiction-Wettbewerb

63 <http://www.textfire.de/intern/was.htm> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

64 <http://ifiction.pageturner.de/inform7/archiv/index.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

"Herbstlaub"⁶⁵ ins Leben gerufen, für den in seinem Gründungsjahr gerade einmal zwei Spiele eingereicht wurden; 2012 entfiel der Wettbewerb gar völlig, da es keine einzige Einreichung gab. Man entschied sich daraufhin, immerhin einen Bewerb namens "Herbstläubchen" für extrem kleine Spiele (Programmierzeitraum maximal zwei Stunden) zu veranstalten, an dem zumindest vier Autoren mit jeweils einem Spiel teilnahmen.⁶⁶

Insgesamt verzeichnet die Webseite ifwizz.de, welche als zentrale Anlaufstelle und größte Datenbank für deutschsprachige Interactive Fiction fungiert, 16 deutschsprachige Spiele im Jahr 2012, 7 im Jahr 2011, 14 im Jahr 2010⁶⁷ (siehe auch Abbildung 8).

65 <http://www.stereosanctity.org/herbstlaub/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

66 <http://ifwizz.de/interactive-fiction-wettbewerbe-projekte-herbstlaeubchen-speed-if-2012.html> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

67 <http://ifwizz.de/if-suche.html> (Stand: 14.12.2012)

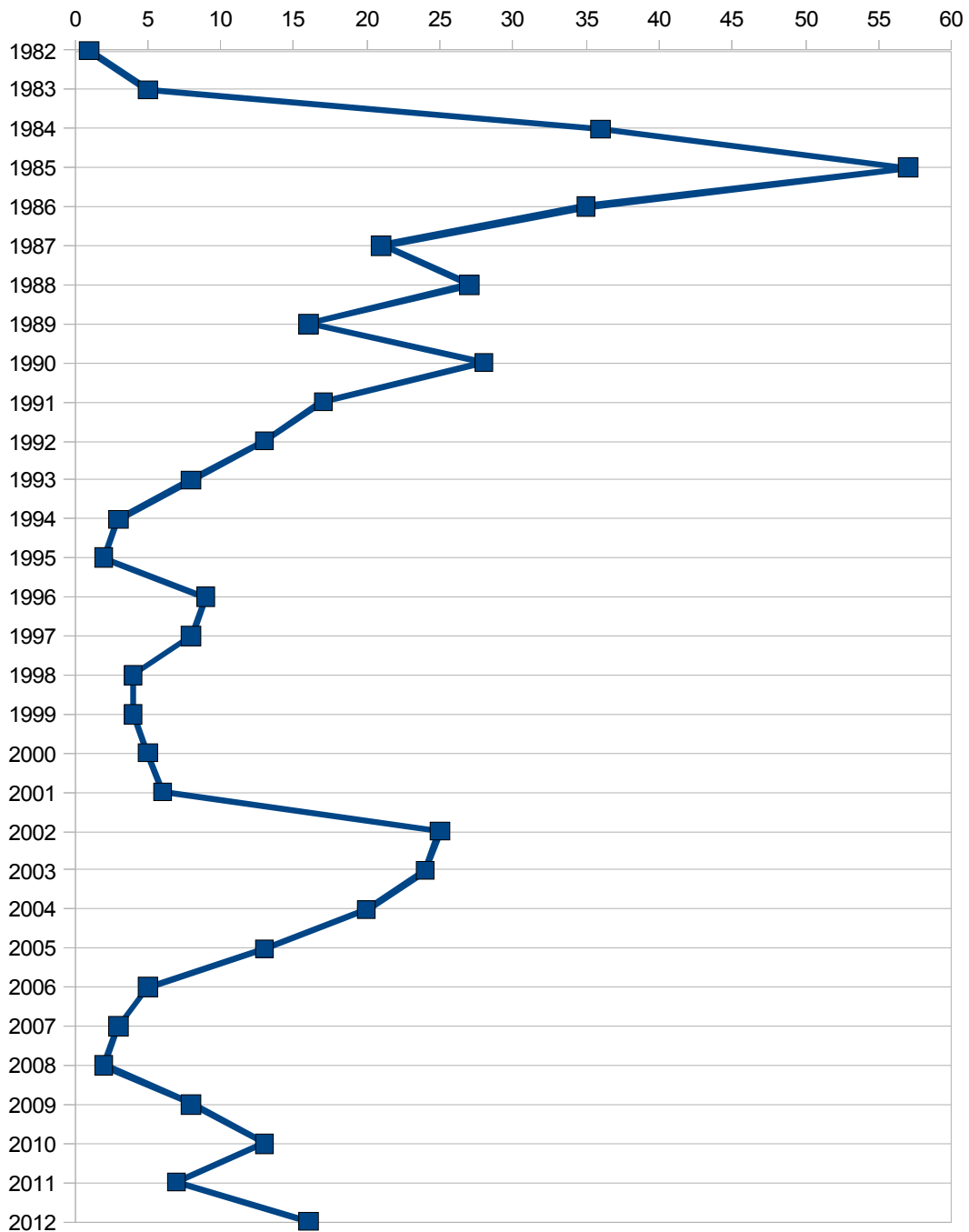


Abbildung 8: Die Anzahl verzeichneter deutschsprachiger Interactive-Fiction-Arbeiten über die Jahre

Doch nicht nur quantitativ, auch qualitativ ist der heutige Stand deutschsprachiger Interactive Fiction im Vergleich zur englischsprachigen Szene ernüchternd. Sowohl das sprachliche Niveau als auch die behandelten Themen haben durchgehend eher banalen Charakter; die Arbeiten mögen von einem ludologischen Standpunkt aus betrachtet teilweise interessant und

untersuchenswert sein, für eine literaturwissenschaftliche Textanalyse hingegen sind sie schlicht zu unergiebig.

Dass deutschsprachige Interactive Fiction derartig unterrepräsentiert und unterentwickelt ist, hängt sicherlich mit mehreren Gründen zusammen; im Folgenden möchte ich versuchen einige mögliche Erklärungsansätze zu finden, die allerdings lediglich Vorschläge darstellen. Hier besteht sicherlich noch Raum für weitere Forschung.

Ein wichtiger Aspekt ist gewiss die Frage der **Syntax** in unterschiedlichen Sprachen. Zu sagen, die grammatikalische Syntax des Englischen sei für Interactive Fiction wie gemacht, ist verlockend, aber vielmehr verhält es sich ja in Wirklichkeit genau anders herum: Interactive Fiction ist per se ein Produkt des anglizistischen Sprachraums, hätte vielleicht anderswo in der Form gar nicht erst entstehen können. Da der Parser, der die Eingabe des Spielers analysiert, eines der zentralen, entscheidenden und am schwierigsten zu programmierenden Instrumente eines Interactive-Fiction-Werkes darstellt, ist es eine nicht zu unterschätzende Schwierigkeit und Herausforderung, eine fremdsprachige Syntax mit eigenen grammatikalischen Regeln auf eine Form anzuwenden, die mehr oder weniger für eine ganz konkrete Sprache - das Englische - entworfen wurde. Im Deutschen stellen beispielsweise unregelmäßige Flexionen (etwa bei Plural-Substantiven im Dativ) ein nicht unerhebliches Problem für den Parser bzw. Autor dar.

Ebenso entscheidend ist die **Tradition** der Form. Die in der kommerziellen Phase verbreitetsten und bis heute bekanntesten Arbeiten - das beste Beispiel ist "Zork" - sind immer noch jene englischsprachigen aus dem Hause Infocom, Magnetic Scrolls oder Legend. Sie sind bis heute im kollektiven Bewusstsein der Computerspiel-Community vertreten, entweder als persönliche Erinnerung oder weil man darüber gelesen und die Arbeiten im Nachhinein erworben (oder über andere Wege aus dem Internet heruntergeladen) und rezipiert hat. Viele Autoren der Form waren direkt von ihnen beeinflusst; dazu kommt, dass sich die Interactive-Fiction-Community am Ende und nach der kommerziellen Phase der Form in englischsprachigen Newsgroups im Internet aufgebaut hat.

Dies führt mich zum dritten Aspekt, nämlich jenem der **Internationalität**. Zum einen

verständigen sich länderübergreifende Online-Communities fast ausschließlich in englischer Sprache. Zum anderen ist das Verfassen deutschsprachiger Interactive Fiction rein praktisch gesehen de facto eine Angelegenheit für ein zahlenmäßig extrem beschränktes Publikum. Die Form an sich ist schon eine Nischenangelegenheit, und sich auf ein deutschsprechendes Publikum zu beschränken verkleinert den Kreis der potentiellen Leserschaft wiederum um ein Vielfaches.

Die drei zuvor genannten Gründe münden in ein viertes, praktisches Problem: Ein Großteil der verfügbaren **Autorensysteme** für Interactive Fiction ist auf die englische Sprache und Syntax ausgerichtet (Inform 6, Inform 7, TADS). Zwar gibt es etwa mit T.A.G. (Text-Adventure-Generator) von Martin Oehm auch ein recht solides deutschsprachiges Autorensystem, dieses hat aber zwei entscheidende Nachteile: Es ist im Gegensatz zum portablen z-Code-Format auf die Windows-Plattform beschränkt, und es wird zudem seit einigen Jahren nicht mehr weiterentwickelt. Eine moderne Alternative ist GerX, eine deutsche Spracherweiterung für Inform 7, die allerdings auch nur die Ausgabesprache, nicht aber die Programmiersprache übersetzen kann. Der Autor muss also beim Programmieren mit beiden Sprachen "jonglieren" – die Programmanweisungen auf Englisch geben, jedoch darauf achten, dass der für den Spieler sichtbare Text ausschließlich in deutscher Sprache ist.

4. Narratives Potenzial

Was unterscheidet Interactive Fiction von "gewöhnlicher" Literatur? Kann sie wirklich neue Möglichkeiten bieten, Dinge vermitteln, die anders ohne den interaktiven Aspekt nicht vermittelbar wären? Oder ist die Grenze zwischen "Spiel" und "Literatur" hier unüberwindbar, das Format zu einschränkend, die Tradition zu bestimmend, Autoren und Spieler womöglich auch überhaupt nicht interessiert, über die Befriedigung von Instinkten wie dem Sammeln von Gegenständen und virtuellen Punkten oder dem Lösen von Knobelaufgaben hinauszugehen? Und vor allem: Kann Interactive Fiction uns als Literaturwissenschaftlern überhaupt etwas bieten oder decken Spieleforscher und Informatiker bereits alles ab, was die Form zu geben im Stand ist? Spielen selbst kann ein wertvoller Prozess des sozialen Erprobens sein, aber was vermag es, wenn es allein vor einem Text am Monitor geschieht? Interaktivität an sich hat schließlich keinen instrinsischen Wert, sondern ist lediglich ein Instrument – wie auch Sprache.

Ich nehme vorweg, dass ich selbstverständlich längst vom narrativen Potenzial und dem potenziellen literarischen Wert von Interactive Fiction überzeugt bin, und diesen Standpunkt im Folgenden mit von Beispielen gestützten Argumenten belegen möchte. Keinesfalls soll damit behauptet werden, ein vollständiges Spektrum abzudecken. Vielmehr möchte vier der in meinen Augen dominanten Stärken der Form anführen.

4.1. Systemvermittlung

Eine Stärke von Videospiele als Ausdrucksform allgemein und von Interactive Fiction im Besonderen, ist die Fähigkeit zur Vermittlung von Systemen, Mechanismen und Beziehungen. In Stephen Grenades "Common Ground" (1999) übernimmt der Spieler hintereinander die Rollen verschiedener miteinander agierender Familienangehöriger und verdeutlicht so ihre unterschiedlichen Perspektiven und Ziele, sowie die Komplexität ihrer Verhältnisse zueinander. Aaron Reeds "maybe make some change" (2011) thematisiert die "Kill Team"-Morde in Afghanistan, indem es den Mord an einem afghanischen Zivilisten zwar aus der

Sicht eines einzigen handelnden Soldaten, aber innerhalb unterschiedlicher Kontexte zeigt (etwa im Vorhinein im Zuge des militärischen Trainings oder im Nachhinein als eine Zeugenaussage vor Gericht). Auf diese Weise werden sowohl die widersprüchlichen Mechaniken des Krieges als auch der inneren Konflikt des Protagonisten herausgearbeitet. Das bringt mich zum zweiten Punkt.

4.2. Rollenspiel

Eines der Grundkonzepte des Spiels ist das Schlüpfen in eine fremde, ungewohnte Rolle. In Verbindung mit dem Literaturcharakter von Interactive Fiction können so andere Rollen als die des Lesers selbst aktiv erfahrbar gemacht werden - unterschiedliche Lebenssituationen, Wahrnehmungen, Handlungsspielräume -, was zum einen die Identifikation bzw. Komplizenschaft mit einem literarischen Protagonisten im Vergleich zu traditioneller Literatur verstärken kann und im besten Fall zu neuen Perspektiven auf bekannte Umstände führt.

Ein extrem prägnantes Beispiel, um diese Fähigkeit von Interactive Fiction zu demonstrieren, ist Stephen Bonds "Rameses" (2000).

Der Protagonist von "Rameses", Rameses Alexander Moran, ist Schüler eines irischen Internats, zerfressen von pubertärem Hass auf sich selbst und sein Umfeld. (Es darf vermutet werden, dass Bond stark von J. D. Salingers Roman "The Catcher In The Rye" beeinflusst wurde.) Das zentrale Interesse der Erzählung liegt in den inneren Vorgängen des Protagonisten in Bezug auf seinen Mangel an Zivilcourage, seine Antriebslosigkeit und seine daraus resultierende Handlungsunfähigkeit. Rameses' innerer Konflikt und Frustration wird dem Spieler dadurch vermittelt, dass viele Eingaben schlicht verweigert werden. Es beginnt schon dabei, wenn der Spieler Rameses zu Beginn aus dem Bett aufstehen lassen möchte:

>get up

But I don't want to get out of bed. It's a cold day outside, and it's nice and warm here.

Will der Spieler Rameses verachteten Mitschülern die Meinung sagen, kommt eine Rückmeldung wie: "I wish I could say that to him... maybe I will on my last day here. Yeah..."

that'll be fun! I'll tell all of these assholes exactly what I think of them." Eine spätere Gelegenheit, das Mobbing eines Mitschülers zu verhindern, führt zu ähnlichen Ergebnissen.

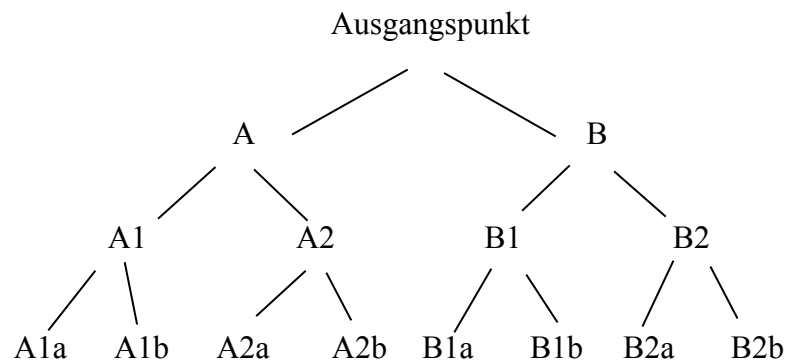
Die Hauptbefriedigung für einen Spieler von Interactive Fiction, Interaktion und Handlungsfreiheit und das Lösen von Problemen, sind in "Rameses" praktisch bedeutungslos. Die einzigen Handlungen, die der Spieler setzen kann, sind für das Fortschreiten der Erzählung bedeutungslos, wie das Betrachten von Personen oder dem Nippen an einem Glas. Es gibt nur einen Weg zum Ende der Geschichte, auf den der Spieler minimalen Einfluss hat. Vielmehr wird die "gescheiterte Eingabe" zum zentralen narrativen Prinzip.

In anderen Formen, auch der Hyperfiction, wäre es nicht möglich gewesen, einen dermaßen starken Kontrast zwischen Handlungspotenzial und Handlungsunfähigkeit darzustellen und damit den inneren Konflikt, die Frustration und den Selbstkel der Hauptfigur für den Rezipienten dermaßen unmittelbar spürbar, ja, erlebbar zu machen.

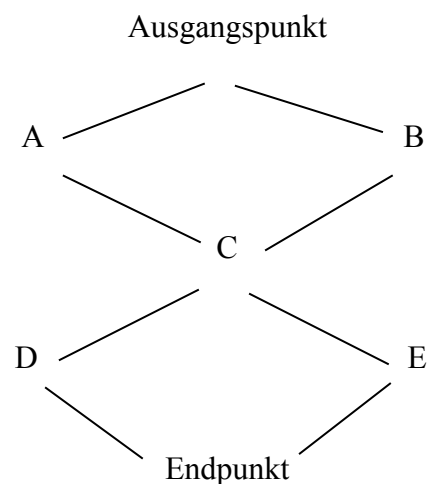
4.3. Narrative Flexibilität und emergentes Storytelling

Gerade für solche, die mit der Form weniger vertraut sind, ist einer der attraktivsten Aspekte von Interactive Fiction ist die potenzielle Formung und Beeinflussung des Narrativs durch den Rezipienten. In der Realität hat sich gezeigt, dass gerade jene Arbeiten mit ambitionierteren literarischen Ansprüchen vergleichsweise linear und inflexibel gestaltet sind, was potenziell unterschiedliche Verläufe ihrer Handlung betrifft, und sich auf andere Stärken der Form konzentrieren. Im Gegensatz dazu verfügen Werke, die stärkeren "Spiel"-Charakter haben, also etwa das Lösen von Rätseln und Sammeln von Schätzen innerhalb eines weitläufigen Areals als Grundlage haben, über einen vergleichsweise höhere Non-Linearität ihrer Erzählung, da vom Autor meist weniger Wert auf das Erzählen einer stringenten Handlung gelegt wird. Zudem ergibt allein das nötige Ausprobieren und Scheitern, das die Rätsel mit sich bringen, mehr oder weniger gezwungenermaßen eine größere Öffnung der fabula/sujet-Schere. Aber selbst solche Arbeiten bieten meist recht wenig im Bezug auf tatsächliche Verzweigungen in der Erzählung oder dem Potenzial auf bedeutungsvolle optionale Veränderungen der vorgegebenen Spielwelt.

Narrative Verzweigungen ist am einfachsten vermittelbare Prinzip narrativer Flexibilität, bringt allerdings gewisse Probleme mit sich. In der Spieleforschung spricht man (nach Chris Crawford⁶⁸) von "branching storytrees": Ein Ausgangspunkt gelangt an einen "branchpoint", und teilt sich; die sich ergebenden Zweige verzweigen sich abermals; das Ergebnis kann man sich also folgendermaßen vorstellen⁶⁹:



Da sich nach diesem Prinzip ein exponentieller Anstieg von unabhängigen Handlungssträngen und damit auch von Programmieraufwand ergeben würde, ist diese Vorgehensweise nur sehr schlecht konsequent umsetzbar. In der Praxis greift man deshalb meist zum Konzept der "foldback schemes", in dem es zwar Verzweigungen gibt, die einzelnen Pfade allerdings an bestimmten Punkten immer wieder zusammen führen:



68 vgl. Crawford, Chris: Chris Crawford on Interactive Storytelling. Berkeley: New Riders 2005.

69 vgl. Krug, Dominik: Interaktive Drehbücher für digitale Welten. Wie Videogames traditionelle Erzählweisen erneuern. Hamburg: Diplomica 2010. S.15

Diese Struktur, die häufig in grafischen Videospiele zur Anwendung kommt, bleibt jedoch – wie Crawford auch anmerkt - relativ beschränkt und unbefriedigend, was narrative Möglichkeiten betrifft. Der Spieler hat nicht nur einen sehr beschränkten Einfluss auf den Verlauf der Erzählung, er gelangt auch unabhängig von all seinen Entscheidungen an ein und denselben Endpunkt. Zudem ist diese Struktur keine, die der Form Interactive Fiction eigen oder angemessen wäre. Ein Konzept der Verweise, Knoten und Verzweigungen lässt sich mit Hyperfiction genauso bewerkstelligen. Die Möglichkeiten von Parser und Weltmodell bleiben ungenutzt.

Ein Beispiel, wie das Potenzial der Form für narrative Flexibilität und personalisierte Leseerfahrungen genutzt werden kann hat Aaron Reed mit "Blue Lacuna" kreiert und in seiner kurzen begleitenden wissenschaftlichen Arbeit über die Konzepte und Mechaniken des Programms dokumentiert. So protokolliert "Blue Lacuna" das Verhalten des Spielers, personalisiert einzelne Passagen des Texts und entwirft – ähnlich wie Emily Short mit "Galatea" – einen NPC, der über eine relativ komplexe künstliche Intelligenz verfügt und verschiedene Arten von Beziehungen zum Spieler aufbauen kann, die von zahlreichen Faktoren abhängen.

Konkret funktioniert dieser NPC – ein Schiffbrüchiger namens Progue – über drei Achsen, die sein Verhältnis zum Spieler definieren ("affinity axis", "submission axis", "romance/paternalism axis"). Diese drei Achsen verfügen über positive und negative Werte, die sich durch bestimmte Aktionen des Spielers in der Welt oder durch seine Interaktion mit Progue ändern. Die Kombination dieser Achsenwerte wiederum ergibt eines von zwölf "Archetypen" wie das des Liebhabers, des verbitterten Vaters, der unterwürfigen Kröte oder des Feindes, wodurch sich wiederum sehr unterschiedliche narrative Implikationen ergeben. Aaron Reed beschreibt seine Erfahrungen mit den Reaktionen der Leser von "Blue Lacuna" folgendermaßen:

Readers have made Lacuna into a story of a young gay man who must battle with a crazed lunatic to do what he knows is right; a story about an aging and bitter widower who rediscovers what it means to love and sacrifice; a story about rejecting complacency in the face of temptation; a story about love conquering all. Each of these stories have the same sets, props, characters, and dramatic beats, but they mean very

different things to different people, depending on the choices each one has made as they pass through it.

Er beschreibt seine Sichtweise auf das Phänomen der narrativen Flexibilität durch den Rezipienten demnach so:

I believe the author of an interactive story is like a parent passing building blocks to a child. The parent carefully selects building blocks designed to fit together and produce a solid, interesting structure, but the hope is that the child can build something with those blocks that will surprise and delight them both.⁷⁰

Damit beschreibt damit Reed mehr oder weniger exakt auch das in Kapitel **** beschriebene Prinzip des emergenten Storytellings, welche in Interactive Fiction durch das Weltmodell ermöglicht wird.

4.4. Dokumentation von Umgebungen

Wir haben festgestellt, dass sich Interactive Fiction durch die Simulation virtueller Räume auszeichnet. Die Räume an sich müssen jedoch nicht fiktiv sein. Douglass hat bereits im Zuge der Terminologie-Frage für die Form das Potenzial von nicht-fiktionaler Parser-Literatur betont und dabei auf Peter Nepstads "1893: A World's Fair Mystery" hingewiesen. Diese Arbeit stellt eine detaillierte und sorgfältig recherchierte virtuelle Nachbildung eines historischen Zeitpunktes und Ortes dar, nämlich der World's Columbian Exposition 1893 in Chicago - inklusive über 500 Archivfotos. (Eingebettet in die historisch akkurate Umgebung ist eine nach wie vor fiktive Kriminalgeschichte.) Hier zeigt sich nicht nur das Potenzial der Instrumentalisierung des Weltmodells als narratives Mittel, auch Einsatzmöglichkeiten für Dokumentation und Unterricht sind denkbar.

70 Reed, Aaron: Blue Lacuna. S.7.

5. Literaturtheoretische Annäherungen

5.1. Interpretation? Programmcode und Transkript

Die Schwierigkeit dabei, Interactive Fiction hermeneutisch zu untersuchen liegt in ihrer nicht definitiven Form. Wir können natürlich den **Programmcode** studieren, der - in welcher Form auch immer - jedem Werk der Interactive Fiction zugrunde liegt. Aber das ergibt zwei Probleme, ein praktisches und ein prinzipielles.

Das praktische Problem ist, dass der Leser des Programmcodes mit allein literaturwissenschaftlichem Werkzeug kein Auslangen finden wird. Er benötigt außerdem Kenntnisse der Informatik und der spezifischen ihm vorliegenden Programmiersprache; und selbst dann ist es eine äußerst ineffektive Lektüremethode, die mitunter in der Praxis so gut wie unmöglich sein kann, selbst mithilfe detaillierter Notizen und Diagramme. Eine Hypertextstruktur verfügt noch über eine gewisse Überschaubarkeit, aber die Struktur von Interactive Fiction ist, eben da sie nicht über verknüpfte Hyperlinks, sondern die Simulation virtueller Räume funktioniert, deutlich komplexer.

Davon abgesehen spricht ein prinzipieller Gedanke gegen eine interpretierende Lektüre des Programmcodes: Er ist nicht das Werk. Der vom Autor vorgegebene Code ist vielmehr ein potenzielles Narrativ, das erst durch den Prozess des Lesens/Spielens zu dem wird, was in dieser Arbeit als Interactive Fiction verstanden wird.

Eine weitere Möglichkeit, Interactive Fiction in Form statischen Texts zu untersuchen ist das **Transkript**. Dabei wird ein Spieldurchgang als Text aufgezeichnet⁷¹. Sowohl die Ausgaben des Programms, als auch die Spielereingaben sind in solch einem Transkript sichtbar; auf diese Weise erhält man also genauen Einblick darin, wie die Interaktion von Spieler und Programm den vorliegenden Text generiert hat.

Das Transkript lässt sich problemlos mit wie ein "gewöhnlicher" linearer Text lesen und

⁷¹ Im Normalfall geschieht das automatisch durch den Computer. Der IF-Interpreter Gargoyle beginnt beispielsweise durch Eingabe des Befehls "transcript" das Verfassen eines Transkripts in einer zuvor gewählten Textdatei.

analysieren; der Programmcode ist dem Leser des Transkripts genauso verborgen wie dem Spieler des Programms. Das Problem hierbei ist aber ein anderes: Das Transkript ist genauso wenig das eigentliche Werk wie der Programmcode, sondern nur eines der unendlichen Anzahl an Narrativen, die das Werk ermöglicht. Ein Transkript hat demnach nur Beispielfunktion und eine Analyse dessen wird dem Werk nicht einmal ansatzweise gerecht. Nein, das Werk selbst muss "gespielt" und in seiner Struktur untersucht und interpretiert werden.

5.2. Die Transformation literaturtheoretischer Zugänge in Interactive Fiction

Wie schon in der Einleitung bemerkt, liegt einer der Hauptreize von Interactiver Fiction für den Literaturwissenschaftler darin, durch sie bestimmte literaturtheoretische Konzepte auf eine gewisse Art eine verführerisch sicht- und greifbare Umsetzung erfahren. Ich will damit selbstverständlich nicht behaupten, dass wir dadurch auf unmittelbare und perfekte Realisierungen der betreffenden theoretischen Zugänge stoßen; vielmehr sollten wir jene Überlegungen als Gelegenheit wahrnehmen, sowohl die Theorien als auch die Form selbst dadurch besser und aus einer zusätzlichen Perspektive kennenzulernen.

5.2.1. Verfremdung

Eines der logischen Anknüpfungspunkte für Literaturwissenschaftler, wenn sie es mit Interactive Fiction zu tun haben, ist der russische Formalismus, mit seiner Wahrnehmung von Literatur als System von Strukturen, und insbesondere das Konzept der Verfremdung nach Viktor Šklovskij, das besagt, dass sich Literatur dadurch definiert, dass sie automatisierte Wahrnehmungsprozesse mithilfe sprachlicher Stilmittel so verfremdet, dass der Rezipient irritiert wird und einen "neuen" Blick auf gewohnte Dinge bekommt. Randall war 1988 der erste Forscher, der in seinen Untersuchungen literarisch orientierterer Interactive Fiction wie "Mindwheel" und "A Mind Forever Voyaging" auf Škovskij zurückgriff. Schon allein, den Computer als Medium zu verwenden, sei ein Beispiel von Verfremdung im formalistischen

Sinn⁷².

Allerdings lässt sich Sklovskijs Konzept auch auf einer strukturellen Ebene auf die Form anwenden: Situationen, die dem Spieler in Interactive Fiction präsentiert werden, werden von diesem grundsätzlich unter Parametern wahrgenommen, die sich von denen der realen Welt grundsätzlich unterscheiden. Aus der Struktur und dem Kontext der Form ergibt sich, dass der Spieler bestimmte Erwartungen mitbringt und einzelne Aspekte dadurch mit Bedeutung aufgeladen werden. Ein simples Beispiel: Betreten wir im wahren Leben in die Wohnung eines Fremden, so würden wir wohl nur höchst selten auf die Idee kommen, einen auf dem Tisch liegenden Schlüsselbund aufzuheben und einzustecken oder mutwillig Schränke und Schubladen zu öffnen. In Interactive Fiction würde uns die Beschreibung "Du stehst im Wohnzimmer. Mittägliche Sonnenstrahlen, die durch das Fenster scheinen, erhellen den gesamten Raum, dessen Zentrum ein ästhetisch geschmackloser Esstisch aus dem Biedermeier darstellt. Der Tisch hat eine Schublade. Auf dem Tisch liegt ein Schlüsselbund." die Szene auf eine ganz bestimmte Art wahrnehmen lassen, die sofort versucht die Elemente der Umgebung in bestimmte Kategorien zu unterteilen; so etwa potenziell für spätere Situationen der Erzählung relevante Gegenstände (Schublade, Schlüsselbund), solche, die der Charakterisierung einer Figur dienen (geschmackloser Biedermeier-Tisch) und Information über die Tageszeit.

Hier unterscheidet sich nicht nur Alltag von Literatur, sondern auch traditionelle Erzählliteratur von Interactive Fiction: Schon Erstere zeichnet sich dadurch aus, dass wir auf mehreren Ebene nach Bedeutung suchen (Narrativ, Motive, Metaphern); in Interactive Fiction kommt eine weitere zentrale Ebene hinzu: die spielmechanische. Das trifft genauso auf rätsellastige Text-Adventures zu wie auf narrativ fokussierte Arbeiten. Im Adventure könnten Schublade und Schlüssel Hinweise oder Instrumente für zukünftige Rätsel sein; in anderen Arbeiten könnten sie zusätzliche Verzweigungen in der Erzählung öffnen oder Informationen für etwaige spätere Entscheidungen liefern.

72 vgl. Randall, Neil: Determining Literariness In Interactive Fiction. S.183-191.

5.2.2. Leerstellen und der Implizite Leser

Das rezeptionsästhetische Konzept des "Impliziten Lesers" nach Wolfgang Iser basiert auf der Vorstellung, dass ein literarisches Werk erst in einem Dialog zwischen Autor und Leser entsteht, da der vom Autor verfasste Text narrative "Leerstellen" enthält, die der Leser durch einen Prozess aktiver Bedeutungskonstitution erst füllt. Der implizite Leser steht dabei für die Idealvorstellung des Autors von seinem Leser, ein perfekter Interaktionspartner, der nur deshalb als Konzept existieren kann, weil der Autor bewusste Lektüre-Appelle in seinem Text vermittelt, die vom impliziten Leser wahrgenommen und mit eigenen Erfahrungen verknüpft werden. Je größer und zahlreicher die Leerstellen eines Textes sind, desto größer ist seine Unbestimmtheit und demnach der Raum für unterschiedliche potenzielle Sinnkonstitutionen und Interpretationen des Lesers.⁷³

Ich bin mitnichten der Erste, der bei Interactive Fiction an Iser's Theorien denkt; vielmehr gehören die Konzepte der Leerstellen und des Impliziten Lesers von Anfang an zum Standardrepertoire der literaturtheoretischen Untersuchung der Form. Schon in der ersten literaturwissenschaftlichen Arbeit, die sich mit Interactive Fiction beschäftigt, Niesz's und Hollands "Interactive Fiction" von 1984, wird auf Iser's Konzept der Leerstellen Bezug genommen: "[...] [I]nteractive fiction looks as though it acts out one particular model of reader response. Iser has suggested that the text of a novel lays down certain limits, but within those limits are gaps which a reader feels impelled to fill. An interactive fiction seems to make this arrangement explicit."⁷⁴ Die Kommandozeile, die nach einer Eingabe des Spielers verlangt, sehen Niesz und Holland also als buchstäbliche Verkörperung der Iser'schen Leerstelle.

Sie stellen weiters das Konzept des Impliziten Lesers in Interactive Fiction in eine Kontext von Massenproduktion; traditionelle Literatur entspricht dabei einem Massenprodukt nach dem Prinzip "one size fits all", während Interactive Fiction ein personalisiertes Produkt ist, da der Parser die Eingaben des Spielers evaluiert und den Text danach richtet.⁷⁵ Diese Einschätzung ist zwar in meinen Augen etwas oberflächlich und widerspricht auch eigentlich

73 vgl. Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. München: Fink 1994.

74 Niesz, Anthony J. und Holland, Norman N.: Interactive Fiction. S.124.

75 vgl. Niesz, Anthony J. und Holland, Norman N.: Interactive Fiction. S.124.

Iser's Konzept von Literatur, die erst ja überhaupt erst im Akt des Lesens entsteht, überrascht aber in jener Hinsicht, als dass sie in ihrem Verständnis von Interactive Fiction ihrer Zeit voraus ist. Immerhin haben erst modernere Arbeiten wirklich mit narrativen Verzweigungen und personalisierten Sinnvermittlungen explizit und mit den Mitteln der Form experimentiert, z.B. Emily Shorts "Galatea" (2000), Victor Gijsbers "De Baron" (2006) und besonders Aaron Reeds in dieser Hinsicht bereits besprochenes "Blue Lacuna" (2008)⁷⁶.

Aarseth kritisiert die fraglose Überstülpung von Iser's Theorien auf Interactive Fiction:

The 'openings' of determinate cybertexts are not gaps, in Iser's sense, since they are not used to complement the written parts in a game of imagination; rather, they are used as a filter, in which only the 'correct' response lets the user proceed through the text. [...] The openings [...] of the adventure game are therefore of two different functional kinds: those that advance the strategic position of the player and those that don't. Only the first are gaps in the quest for the solution of the game, but on a 'narrative' level there is no discernible difference.⁷⁷

Laut Aarseth ist die Kommandozeile in der Interactive Fiction also keine Leerstelle auf narrativer Basis, sondern konstituiert die Struktur der Form als Spiel. Auch hier muss allerdings wieder auf den Zeitpunkt von Aarseth's Publikation hingewiesen werden, zu dem das narrative Potenzial der Form in den seltensten Fällen ausgeschöpft worden war; ich verweise abermals auf die oben genannten Arbeiten, die allesamt unterschiedliche Wege gefunden haben, die durch die Kommandozeile konstituierte Leerstelle mit narrativer Bedeutung aufzuladen.

Haider schließlich kritisiert die Interpretation von Iser's Implizitem Leser in der Interactive-Fiction-Forschung als Missverständnis. Seiner Meinung nach wird der Implizite Leser aus Iser's Literatur häufig mit dem "Intendierten Leser" bzw. der "Leserfiktion" verwechselt, was teilweise auch auf Iser's eigene Widersprüchlichkeit zurückzuführen sei.

In allen mir bekannten theoretischen Werken, die die Implizite Leserin in eine Verbindung mit Interactive Fiction bringen, wird der Begriff trotz namentlicher Bezugnahme auf Iser deutlich anders als von diesem verstanden. Es scheint, dass Iser den Begriff zwar geprägt hat, sich die heute gängige Bedeutung aber von seiner Konzeption unterscheidet. Er scheint namentlich für eine Leserfigur verwendet zu

76 vgl. Kapitel 4.3.

77 Aarseth, Espen J.: Cybertext. S.111.

werden, die bei Iser *Leserfiktion* heißt, und die er deutlich von der Impliziten Leserin abgrenzt.⁷⁸

Er bezieht sich dabei auf Iser selbst, der an einer Stelle die Leserfunktion als "das Bild des Lesers, das dem Autor vorschwebte und das nun in Interaktion mit den anderen Textperspektiven tritt" bezeichnet, den Implizite Leser hingegen als "die den Empfängern der Texte vorgezeichnete Konstitutionsaktivität"⁷⁹.

Hier im Detail die unterschiedlichen Auslegungen von Isers Theorien und Begriffen zu untersuchen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, aber es steht fest, dass die Rezeptionsästhetik seit Anbeginn der literaturwissenschaftlichen Beschäftigung mit Interactive Fiction ein reizvoller Zugang zur Analyse der Form ist. Viel deutlicher noch als in vergleichbaren Formen wie der Hyperfiction wird hier vom Rezipienten der aktive Beitrag zur Konstituierung des Textes gefordert; die sprichwörtliche Leerstelle manifestiert sich buchstäblich in der leeren Kommandozeile, die das Narrativ unterbricht und solange nicht fortsetzt, bis der Spieler mittels Eingabe mit dem Text interagiert. Hyperfiction verlangt zwar meist ebenfalls Entscheidungen in Form vom Klicken auf einen bestimmten Link oder der Auswahl einer von mehreren vorgegebenen Optionen, die geforderte Anteilnahme am Text und das stattfindende Wechselspiel zwischen Autor und Spieler ist jedoch nirgends so groß und so fassbar wie in Interactive Fiction, da ein "erfolgreiches" Navigieren durch den Text in der Regel eine intensive Auseinandersetzung mit diesem fordert. Der Spieler muss bestimmte Fragen an den Text formulieren, oder wie Douglass es ausdrückt:

Both the hypertext lexia and the IF location are abstractly tractable, but without an unambiguously available, universally acquired, and exhaustively maintained set of concepts (that is, without the exorcism of ambiguity from cognition), the IF is often not concretely tractable. The IF cannot be merely *navigated* until exhausted, but must be *investigated* via interrogation.⁸⁰

Gleichzeitig ist der Autor gefordert, den Spieler in eine oder mehrere bestimmte Richtungen zu lenken, wiederum in einer Art Verbuchstäblichung der "Appelle", die Isers Autor an seinen Impliziten Leser stellt.

78 Haider, Tobias Johann: Text.Abenteuer.Philosophie – Philosophie und Interactive Fiction. S. 52.

79 Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. S. 62. Zitiert nach Haider, Tobias Johann: Text.Abenteuer.Philosophie – Philosophie und Interactive Fiction. S.52.

80 Douglass, Jeremy: Command Lines. S.160.

5.2.3. Ergodische Literatur

Interactive Fiction ist also eine Literaturform, die nicht einfach "navigiert" werden kann, sondern muss "befragt" werden. Sie erfordert also eine Art von Aufwand vom Rezipienten, die traditionelle Literatur nicht benötigt. Diesen Gedanken führt Aarseth weiter in seine Definition von "ergodischer Literatur", mit der er Cybertexte wie etwa auch Interactive Fiction beschreibt. Wörtlich sagt er: "In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow thereader to traverse the text." Im Gegensatz dazu sei nicht-ergodische Literatur solche "where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilites placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages"⁸¹. Dieses Kozept beschränkt Aarseth nicht auf eine bestimmte Form oder ein bestimmtes Medium. So zählt er auch beispielsweise das "I Ching", Figurengedichte oder Choose-Your-Own-Adventure-Bücher zu dieser Kategorie.

Die Frage, die sich bei Aarseths Definition naturgemäß sofort stellt und in der Forschung auch schon mehrfach diskutiert wurde, ist, was genau unter "nontrivial effort" zu verstehen ist, ist Trivialität in diesem Zusammenhang doch eine sehr schwammige und vor allem subjektive Eigenschaft. Sowohl Douglass⁸² als auch in Folge Haider⁸³ kommen zu dem Schluss, dass es vor allem der Aspekt der **Exploration** ist, der hier von Bedeutung ist, auch wenn uns das im Bezug auf die wirkliche Frage nicht wirklich weiterbringt, nämlich diejenige, mit der schon Aarseth seine Mühe hatte: Wie definiert man in literaturtheoretischen Termini den Unterschied zwischen dem metaphorischen Erforschen, Befragen und Spielen mit einem Text und den explizit-mechanischen Tätigkeiten, die Hyperfiction und Interactive Fiction vom Rezipienten verlangen? Immerhin ist die Antwort auf diese Frage für die von mir aufgestellte These, dass in Interactive Fiction bestimmte literaturtheoretische Ideen explizit und manifest werden, essentiell. Aus Aarseth spricht, in einem Versuch diesen Unterschied zu beschreiben, ganz offensichtlich langjährige Frustration aus Erfahrungen mit Literaturtheoretikern ohne praktische Erfahrung mit Cyberliteratur:

81 Aarseth, Espen J.: Cybertext. S.1.

82 Douglass, Jeremy: Command Lines. S.12.

83 Haider, Tobias Johann: Text.Abenteuer.Philosophie – Philosophie und Interactive Fiction. S.39.

The study of cybertexts reveals the misprision of the spacio-dynamic metaphors of narrative theory, because ergodic literature incarnates these models in a way linear text narratives do not. This may be hard to understand for the traditional literary critic who cannot perceive the difference between metaphorical structure and logical structure, but it is essential. The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or a world-game; it *is* possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery.⁸⁴

Was jetzt speziell Interactive Fiction betrifft, hat Haider einen spannenden Nachsatz zu Aarseths Konzept der ergodischen Literatur aufgestellt, der uns auch zugleich zu unserer nächsten Frage überleitet, nämlich indem er das **Rätsel** anspricht. Haider behauptet, dass

das Traversieren einer Interactive Fiction sogar doppelt non-trivial ist. Es ist eine Eingabe auf der Kommandozeile nötig, damit die Geschichte fortschreitet und diese Eingabe muss auch noch die richtige Antwort auf das implizit gestellte Rätsel sein, damit das gewünschte Ende erreicht wird. Es sind also nicht nur 'extranoematic responsabilites', die der Interakteurin einer Interactive Fiction auferlegt werden, sondern zusätzlich auch noch 'extra noematic responsabilites'.⁸⁵

Eine interessante Frage dabei ist, inwiefern das Rätsel als entscheidendes spielerisches Element vieler Interactive-Fiction-Arbeiten wirklich in die bisher genannten Konzepte passt. Einfach gesprochen, je zahlreicher und umso schwieriger etwaige Rätsel sind, umso größer werden die Leerstellen und umso stärker muss der Spieler sich auf das Werk einlassen. Randall etwa wiederum sieht Rätsel ein Hindernis für die literarische Qualität von Interactive Fiction. Ein Narrativ, das zwischendurch zum Halt kommt, weil der Rezipient nicht weiß, was er als nächstes zu tun hat, widerspricht seinem Konzept von Literarizität.

5.2.4. Interactive Fiction als literarisches Rätsel

Diese Perspektive steht mehr oder weniger im kompletten Gegensatz zu Monforts Theorie, die versucht Interactive Fiction literarisch zu rekontextualisieren und sie in eine uralte Tradition zu stellen, nämlich in die des "riddle", des literarischen Rätsels:

The riddle is not only the most important early ancestor of interactive fiction but also an extremely valuable figure for understanding it, perhaps the most directly useful

84 Aarseth, Espen J.: Cybertext. S.4.

85 Haider, Tobias Johann: Text.Abenteuer.Philosophie – Philosophie und Interactive Fiction. S.39.

figure in considering the aesthetics and poetics of the form today. [...] The workings of the riddle are so closely tied to those of interactive fiction that the early history of the form should properly begin not with sessions of Dungeons and Dragons or with twentieth-century literary experiments but with ancient exchanges of riddles.⁸⁶

Literarische Rätsel und Interactive Fiction sind laut Monfort auf vier zentrale Arten miteinander verwandt:

- 1) Beide entwerfen eine systematische Welt, das literarische Rätsel durch Metaphern, Interactive Fiction durch Computersimulation.
- 2) Beide wollen explizit gelöst werden.
- 3) Beide stellen eine Herausforderung, die idealerweise mit einem angemessenen Schwierigkeitsgrad aufwartet.
- 4) Beide verbinden das Literarische mit dem Rätselhaften.

Monfort merkt dabei an, dass die Verbindung zu Interactive Fiction im Stil von Text-Adventures, die ihren Fokus auf dem Lösen von Rätseln haben, geradliniger ist, die Analogien zum literarischen Rätsel aber genauso auf narrativ fokussiertere Arbeiten zutrifft, die ohne traditionelle Rätsel im engeren Sinn auskommen. Überhaupt könne das Verständnis von Interactive Fiction als Nachkomme des literarischen Rätsels aufzeigen, dass die literarischen und die Rätselemente der Form nicht in einem inhärent antagonistischen Verhältnis zueinander stehen, sondern zusammenarbeiten müssen, um effektiv zu sein.⁸⁷ Monfort steht mit dieser Einschätzung dem unter Autoren und Theoretikern der Form zum geflügelten Wort gewordenen Diktum Graham Nelsons entgegen, Interactive Fiction – oder zumindest Adventure-Spiele – seien "a crossword at war with a narrative"⁸⁸.

Monforts Ansatz wurde auch kritisiert, so von Douglass, der in ihm eine "rhetorical oversimplification" sieht. Seiner Ansicht nach ist das literarische Rätsel vielmehr mit einer einzigen oder einer kleiner Gruppe von Interaktionen zu vergleichen aus einer Vielzahl derer ein Interactive-Fiction-Werk aufgebaut ist; eine treffendere Analogie seien also vielmehr Puzzles, Rätselsammlungen oder soetwas wie "riddle networks", denn:

86 Monfort (2005), S. 38.

87 vgl. Monfort, Nick: *Twisty Little Passages*. S.37-62.

88 Nelson, Graham: *The Craft of Adventure*. (<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

An IF work [...] is generally a network of riddles, often with complex interrelationships, and traversals are often not the sequential negotiation of each, but some subset across their topology, a very different proposition than that presented by the Sphinx. [...] The riddle is characterized primarily by unitary simplicity, the puzzle (and most IF) primarily by complex intricacy.⁸⁹

Weiters stellt Douglass in Frage, ob Monforts Lesart von Interactive Fiction tatsächlich dem breiten Spektrum von unterschiedlichen Arbeiten gerecht werden kann. Immerhin lässt sich, obwohl Monfort betont, dass er "puzzle-lose" Arbeiten miteinbedenkt, diese auf traditionelle Text-Adventures deutlich leichter anwenden.

⁸⁹ Douglass, Jeremy: Command Lines. S.183.

6. Zusammenfassung und Schlussfolgerung

Ich habe versucht Interactive Fiction in ihren Besonderheiten beschreiben und festgestellt, dass sie sich vorrangig durch drei zentrale Merkmale auszeichnet: die natürliche Texteingabe, der Parser und das Weltmodell, das unter anderem Konsequenzen wie das Potenzial für emergente Narrative und das nicht zu unterschätzende Element der gescheiterte Eingaben hat. Vergleichbare Formen wie Hyperfiction und Chatterbots fehlt diese besondere Kombination aus Strukturelementen, die Interactive Fiction zu einer eigenständigen Form macht.

Zudem haben wir festgestellt, dass Interactive Fiction auf eine lange, eigenständige Geschichte und Tradition zurückblickt, die 1975 mit "Adventure" beginnt und durch den Erfolg von "Zork" gar eine vorrangig kommerzielle Phase durchläuft, die über ein Jahrzehnt andauert. Danach wird sie von Einzelautoren konsequent fortgeführt und weiterentwickelt und verfügt seitdem über eine beständige Community aus Autoren, Programmierern, Theoretikern und Spielern.

Der Blick auf die Entwicklung und den derzeitigen Stand deutschsprachiger Interactive Fiction war insgesamt tendenziell ernüchternd. Nicht nur offenbarte die geschichtliche Aufarbeitung eine dramatische Rückständigkeit und fehlende Ambitionen deutschsprachiger Arbeiten (mit sehr wenigen Ausnahmen wie den kompetenten Fantasy-Adventure-Spielen des Entwicklers Weltenschmiede), auch meine ursprüngliche Annahme, dass die Szene im ständigen Wachstum begriffen sei, hat sich schon rein statistisch als falsch herausgestellt. Zudem ließ sich keine einzige Arbeit finden, die für eine genauere literaturwissenschaftliche Analyse reizvoll gewesen wäre.

Infolgedessen entstammen die Beispiele im nachfolgenden Kapitel, das sich damit beschäftigt hat potenzielle narrative Stärken von Interactive Fiction aufzuzeigen, ausschließlich aus englischsprachigen Arbeiten. Die Vermittlung von Systemen und Beziehungen, der Aspekt des Rollenspiels, narrative Flexibilität durch emergentes Storytelling und die Dokumentation von Umgebungen sind nur einige der denkbaren Möglichkeiten, die das Erzählen mit Interactive Fiction besser als nahezu jede andere literarische Form bietet.

Schlussendlich habe ich einige Ansätze literaturtheoretischer Annäherungen an Interactive Fiction versucht. Festgestellt dabei wurde, dass um ein tatsächliches Navigieren des Programms dabei kein Weg vorbeiführt, da das Lesen des Programmcodes an sich (sei er auch noch so lesbar wie in der natürlichen Programmiersprache eines Inform 7) oder etwa eines Transkripts keiner Auseinandersetzung mit dem Werk an sich entsprechen. Daraufhin habe ich versucht anhand einer Anzahl unterschiedlicher Ansätze meine These zu belegen, dass Interactive Fiction sich in einer ungewohnt buchstäblichen Art für die Auseinandersetzung mit literaturtheoretischen Konzepten eignet, und dabei auch Einsichten in die Form selbst zu gewinnen.

Insgesamt wurden in dieser Arbeit vor allem zwei Dinge versucht: einerseits die Beschreibung einer literarischen Form, schlicht weil sie in dieser Ausführlichkeit und zumindest in diesem Kulturkreis immer noch fraglos notwendig ist, und andererseits eine Annäherung an jene Form aus verschiedenen Blickwinkeln, die potenzielle Wege für weiterführende Forschung aufzeigen sollten. Gerade was narratologische und literaturtheoretische Perspektiven betrifft, sehe ich hier noch spannende Möglichkeiten, vor allem wenn der experimentelle, progressive und verspielte Geist in der Entwicklung von Interactive Fiction weiterhin so konsequent gepflegt wird wie bisher.

7. Anhang

7.1. Literaturverzeichnis

7.1.1. Primärliteratur

Ariolasoft (Hg.): The Mask of the Sun. Das Geheimnis der Aztekenmaske. 1982.

Ariolasoft (Hg.): Harcon. Herr des Lichts. 1986.

Bond, Stephen: Rameses. 2000.

Cadre, Adam: Photopia. 1998.

Crowther, William: Adventure. 1976.

Dobersberger, Andreas: McPhisto. 2004

Grenade, Stephen: Common Ground. 1999.

Infocom (Hg.): A Mind Forever Voyaging. 1985.

Infocom (Hg.): Infidel. 1983.

Infocom (Hg.): Planetfall. 1983.

Infocom (Hg.): Zork I. 1980.

Legend Entertainment (Hg.): Eric The Unready. 1993.

Markt & Technik (Hg.): Das Haus des Magiers. 1985.

Nelson, Graham: Curses. 1993.

Nelson, Graham: Jigsaw. 1995.

Reed, Aaron A.: Blue Lacuna. 2008.

Reed, Aaron A.: maybe make some change. 2011.

Short, Emily: City of Secrets. 2003.

Short, Emily: Galatea. 2000.

Software 2000 (Hg.): Das Stundenglas. 1990.

Software 2000 (Hg.): Hexuma. Das Auge des Kal. 1992.

Software 2000 (Hg.): Die Kathedrale. 1991.

Vitek, Martin (u.a.): Spukhaus. 1983.

7.1.2. Sekundärliteratur

Aarseth, Espen J.: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore/London: John Hopkins University Press 1997.

Briceno, Hector (u.a.): Down From The Top of Its Game. The Story of Infocom, Inc. 2000 (<http://mit.edu/6.933/www/Fall2000/infocom/infocom-paper.pdf>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Brunner, Klaus A.: Emergent Computer. Eine kritische Bestandsaufnahme. Diplomarbeit. Wien: 2002.

Corruption by Magnetic Scrolls. The Gameplay Manual. 1988.

(http://msmemorial.if-legends.org/games.htm/download.php?corr_manual.pdf, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Douglass, Jeremy: Command Lines. Aesthetics and Technique in Interactive Fiction and New Media. Dissertation. University California: Santa Barbara 2007.

Haider, Tobias Johann: Text.Abenteuer.Philosophie – Philosophie und Interactive Fiction. Diplomarbeit. Wien: 2012.

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg: Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1987.

Infocom (Hg.): The Status Line. Vol V. Nr. 3. Summer 1986.

(<http://www.csd.uwo.ca/Infocom/Articles/NZT/Tslsum86.html>, zuletzt aufgerufen am 4.12.2012)

Interactive Fiction Database, The. Webseite. <http://ifdb.tads.org/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Jackson-Mead, Kevin (Hg.) und Wheeler, J. Robinson (Hg.): IF Theory Reader. Boston: Transcript On Press 2011.

Krug, Dominik: Interaktive Drehbücher für digitale Welten. Wie Videogames traditionelle Erzählweisen erneuern. Hamburg: Diplomica 2010.

Mißling, Stefanie: Was ist Literatur an Netzliteratur? Studienarbeit der Technischen Universität Dortmund. München: GRIN 2007.

Nelson, Graham: The Craft of Adventure. <http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Montfort, Nick: Toward a Theory of Interactive Fiction. In: Jackson-Mead, Kevin und

Wheeler, J. Robinson (Hg.): IF Theory Reader. Boston: Transcript on Press 2011. S.25-58.

Montfort, Nick: *Twisty Little Passages. An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge (Mass.)/London: MIT Press. Paperback Edition 2005.

Niesz, Anthony J. und Holland, Norman N.: *Interactive Fiction*. In: *Critical Inquiry*. Vol. 11, No. 1. (Sep., 1984). University of Chicago 1984. S. 110-129.

Nuttall, Hunter: *The Zork Psychological Test*.

(<http://hunternuttall.com/blog/2010/03/the-zork-psychological-test>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. Zürich: diaphanes 2010.

(<http://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/35>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Randall, Neil: *Determining Literariness In Interactive Fiction*. In: *Computers and the Humanities*. Vol. 22, No. 3. New York: Springer 1988. S. 183-191.

Reed, Aaron A.: *Blue Lacuna: Lessons Learned While Writing The World's Longest Interactive Fiction*. 2010. (<http://aaronareed.net/overview-paper-elo.pdf>, zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Reed, Aaron A.: *Blue Lacuna*. Webseite. <http://www.lacunastory.com/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Rothstein, Edward: *Technology: Connections; In the intricacy of a text game, no object is superfluous, no formulation too strange*. In: *The New York Times*. Ausgabe vom 6.4.1998. (<http://www.nytimes.com/1998/04/06/business/technology-connections-intricacy-text-game-no-object-superfluous-no-formulation.html>, zuletzt aufgerufen am 6.12.2012)

Seper, Kerstin Maria: *Digitale Literatur. Eine multimodale Analyse des interaktiven Dramas Façade*. Diplomarbeit. Wien: 2009.

Society For The Promotion of Adventure Games. Webseite. <http://www.spagmag.org/> (zuletzt aufgerufen am 26.12.2012)

Suter, Beat (Hg.) u. Böhler, Michael (Hg.): Hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch. Internet und Literatur. Basel: Stroemfeld 1999.

7.2. Abstract

Die Arbeit hat das Ziel, die Interactive Fiction als literarische Form zu beschreiben, auf ihre Strukturelemente und narrativen Möglichkeiten hin zu untersuchen und sie von Begriffen wie Hyperfiction, Netzliteratur oder Text-Adventure abzugrenzen. Im Unterschied zu jenen Formen ist Interactive Fiction im deutschen Sprachraum bisher so gut wie unerforscht und wird meistens mit ihnen gleichgesetzt oder ihnen untergeordnet, obwohl sie aus einer gänzlich anderen Tradition stammt und sehr spezifische Merkmale aufweist. Besonderes Augenmerk liegt auf den Entwicklungen der deutschsprachigen Szene, dem narrativen Potenzial der Form, sowie der Frage, wie bestimmte literaturtheoretische Konzepte auf sie angewendet werden können.

7.3. Curriculum Vitae

11.4.1985: Geboren in Wien
1991-1995: Besuch der Volksschule Alxingergasse in Wien
1995-2001: Besuch der AHS Wiedner Gürtel GRg4 in Wien
2001-2004: Besuch der AHS Frauengasse in Baden
ab 2005: Studium der Deutschen Philologie und Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien