

4. Literarische Computerspiele

Jim Andrews' [Arteroids](#) mit dem Untertitel "A literary computer game for the Web" ist eine verbale Adaptation des klassischen Videospiele "Asteroids". In "Arteroids" kämpft man gegen Wörter, die aus dem off in den Bildschirm driften und das Wort 'poetry' bedrohen, da ein Kontakt mit den Invasoren die Explosion von 'poetry' verursacht. Das Wort 'poetry' kann gesteuert werden, insbesondere kann man den Wörtern ausweichen. 'Poetry' kann aber auch als Kanone eingesetzt werden, die die verbalen Invasoren abschießt. Die getroffenen Wörter explodieren ebenfalls, die einzelnen Lettern bleiben im Raum hängen. Laut Jim Andrews handelt es sich bei seiner Erfindung um "kind of an 'end of language' piece". Das alte Klischee, nach dem der Tod der Feind der Poesie ist, wird hier nicht mehr dargestellt, sondern performiert, und wir werden als *user* in die Schlacht hineingezogen. Als Invasoren treten unter anderem die Wörter 'death', 'fear', 'insecurity', 'nothing' und 'poetry' in Erscheinung. Mit diesen Wörtern kann man Sätze bilden wie "The battle of poetry against itself and dullness". Aber die Aufmerksamkeit der *user* wird unweigerlich vom Lesen ab- und zum Kämpfen hingelenkt. Und das ist auch nötig, wenn man überleben will, Lesen ist hier gewissermaßen lebensgefährlich.

Um die Immersion zu steigern, kann die Sprache geändert werden, und zwar von Englisch auf Portugiesisch, man kann die invadierenden Wörter vorgeben und auch der 'poetry'-Kanone einen Namen geben, zum Beispiel den eigenen. Auch die Dichte und Geschwindigkeit der Invasoren kann gesteigert werden - "low density is readable", "high density menaces id entity in hostile word hordes" bemerkt Andrews dazu -, ganz allgemein kann man zwischen dem leistungsorientierten 'game mode' und dem literarisch-beschaulichen 'play mode' wählen. Im 'play mode' kann man eigene Wörter vorgeben, die entstehenden Texte editieren, in einem Editor mit dem schönen Namen "Word for Weirdos" speichern und per e-mail verschicken. Zusätzlich hat Andrews 21 Audio-Dateien mit verschiedenen 'Todesschreien' eingebaut: die getroffenen Wörter schreien mit männlicher oder weiblicher Stimme, mit junger oder alter, menschlicher oder 'semi-humaner' Stimme. Die *sounds* sollen das Spiel nach dem Willen seines Schöpfers "ultra human or hyperhuman" machen.

"Arteroids" ist ein ironisches Remake von Computerkampfspielen, den viel diskutierten Ego-Shooters, deren Rhetorik verfremdet wird. Als Spieler/Leser sollte man seine Identität, seinen Avatar, in der Spielwelt involvieren. Alles soll sehr 'ursprünglich' sein, Andrews spricht in diesem Zusammenhang von 'primality' in der Kunst und behauptet, dass "guns are primally dramatic". In der Installation wird die Verbindung von Spiel und Kunst erprobt. Auf Wörter zu schießen, mag auf den ersten Blick lächerlich erscheinen, aber es wirft die Frage auf, was Spielen von Lesen unterscheidet und ob das Moment des Abenteuerlichen nicht immer zum Lesen gehört.

Vergleichbar, aber vom Design her viel bescheidener ist **Johannes Auers** [Kill the Poem](#). Man schießt auf einen permutativ generierten Text - "keine faxen mit tango ist ernst kein tango ist ernst mit faxen keine faxen ist tango mit ernst mit tango ist ernst ohne faxen ..." -, löscht zuerst das Wort 'faxen', dann 'ohne', 'mit' und so weiter, bis der gesamte Text 'gekillt' ist. In einem Kommentar hat Reinhard Döhl das Gedicht als Demonstration der Dekonstruktion eines Kunstwerks interpretiert. Andererseits wird auch die Unzerstörbarkeit des Gedichts

vorgeführt, denn der Text kann natürlich sofort wieder ‘nachgeladen’ werden (wie auch der vom Wurm gefressene Apfel in einer Schleife sofort wiederkehrt). Und Döhl verweist auf die Vorläufer dieser Idee, zum Beispiel Hans Arps Vorschlag, Laokoon ein Klistier zu verpassen, damit er nach Jahrtausenden Kampf gegen die Schlange endlich die Toilette aufsuchen könne, und Marcel Duchamps bärtige Mona Lisa, die 1965 ‘rasiert’ wurde.

Der Tod (der Poesie) scheint ein anziehendes Sujet für digitale Poeten zu sein. **Manfred Arens** verwendet eine Passage aus der Einleitung zu Boccaccios *Decamerone* für eine Installation kinetischer Poesie mit spielerischen Komponenten. [Die Phasen der Pest](#) verwendet den Text

e fu questa pestilenza
di maggio forza per
ciò che essa dagl’infermi
di quella per lo comunicare
insieme s’avventave a’ sani

der in der Übersetzung von A. W. Schlegel lautet:

Die Auswirkung dieser Seuche
war verheerend, da sie schon
durch Umgang mit einem Kranken
auf die Gesunden übersprang.

“Die Phasen der Pest” ist ein gutes Beispiel eines performativen Textes: Die schwarzen Buchstaben färben sich rot, was bedeutet, dass sie infiziert sind, manche werden grau, das heißt, sie sind gestorben. Der Text simuliert damit den Fortschritt der Seuche. Arens beschreibt “Die Phasen der Pest” als Feld rechteckiger Zellen, die ihren Zustand unter dem Einfluss benachbarter Zellen ändern. Die Buchstaben werden nach dem Zufallsprinzip von links, rechts, oben oder unten infiziert (die Pest breitet sich also ‘nicht-linear’ aus), sie gehen an der Pest zugrunde oder sie werden geheilt.

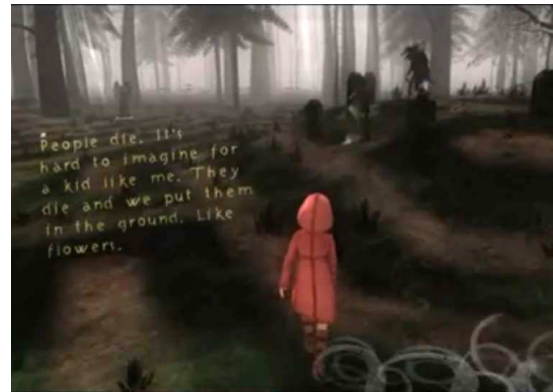
Als *user* kann man Schicksal spielen und die Infektions- und Todesrate und auch den Grad an Zufälligkeit bestimmen. Ferner können die Buchstaben auch immunisiert werden. Bei einer Infektionsrate von 0% wird nur der erste Buchstabe (das e) angesteckt, die Pest wird also sofort gestoppt, bei einer Todesrate von 100% ‘sterben’ alle Buchstaben und der Bildschirm leert sich, nur die Anführungszeichen und Kommata bleiben übrig.

Die von **Auriea Harvey** und **Michaël Samyn**, den Entwicklern des Spiels [The Path](#), präferierte Fassung des Rotkäppchen-Märchens ist jene von Perrault, die - zum Unterschied von der Grimmschen Version - für Rotkäppchen tragisch endet. Das zu einem moderaten Preis vertriebene Independent-Spiel lässt den user die Geschichte ganz aus der Perspektive der Protagonistin erleben. Das Wort ‘erleben’ ist hier besonders angebracht, weil man sich durch ein 3D-Environment bewegt, das per Zufallsgenerator erstellt wird. Auch die Charaktere zeichnen sich durch einen gewissen Grad an “unpredictability”, “autonomy” und “randomness” (aus einem Interview mit den Verfassern) aus. Fest steht nur das Ziel der Wanderungen, Großmutter Haus. Wie viele Räume des Hauses zugänglich werden, hängt von der

Abenteuerlust und Unerschrockenheit der Spieler ab. Nur durch das eigentlich streng verbotene Abweichen vom vorgeschriebenen direkten Weg (“Stay on the path!”) kann man nämlich Blumen sammeln, dem Wolf begegnen und bestimmte Orte aufsuchen, was, wie die *gadgets* in anderen Spielen, Gutpunkte bedeutet. Abenteuerlust bzw. der Versuchung nachgeben und sich über die Autorität und Vernunft der Erwachsenen hinwegsetzen macht das Leben bunter.



The Path: Der gerade Weg



Gefährliche Abweichungen

Auch bei der Protagonistin kann man zwischen sechs verschiedenen Charakteren wählen, wozu die Entwickler bemerken, “the six girls represent different stages in the process of a girl growing up, which is one of the main themes of Little Red Ridinghood.” Der Charakter der Figuren offenbart sich in Form von kurzen Texten, die ähnlich wie Comics-Sprechblasen auftauchen und die Gedanken der Figuren repräsentieren. Wie bei einem Hypertext geht es in *The Path* darum, sich seinen eigenen Weg durch die Geschichte zu bahnen und sie dadurch zum Teil selbst zu generieren, was durch die freie Bewegung im 3D-Environment besonders anschaulich und immersiv von statten geht.

Als ansatzweise literarisches Computerspiel kann auch [As I die](#) von dem alternativen (independent) Spielehersteller **Daniel Benmergui** angesehen werden. Es müssen Aufgaben erfüllt werden, um die nächste Ebene zu erreichen, wie man das von vielen Spielen gewohnt ist. Geschicklichkeit oder schnelle Reaktion spielt aber keine Rolle, die Aufgaben lösen sich fast von selbst, es dominiert die Freude (?) über den ‘guten’ Ausgang, den Sieg des Lichts über das Dunkel. Diese ‘sanfte’ Variante von Computerspielen mag naiv, kitschig und kindlich sein, jedenfalls arbeitet sie mit Veränderungen des Textes. Die Instruktionen, wie man das Ziel erreicht, sprechen für sich:

This game is not about winning, so only read this if you are about to give up forever!

- 1 – grab a jellyfish and keep it away from the piranhas enough time for the word “shine” to become yellow like “die”
- 2 – replace the word “die” with “shine”, and “dead” for “dark”
- 3 – using the glowing girl, move away the clouds until you see the tip of the buried statue, and pull it up until “swim” shows up. Replace “shine” for “swim”.

4 – switch “dark” for “painful”. This part can be solved in many ways, but the easiest one is to put “shine” back and grab the bubbles that come up and build a fortress of bubbles around the girl.

5 – prevent the shadows from sinking the girl until “free” becomes green.

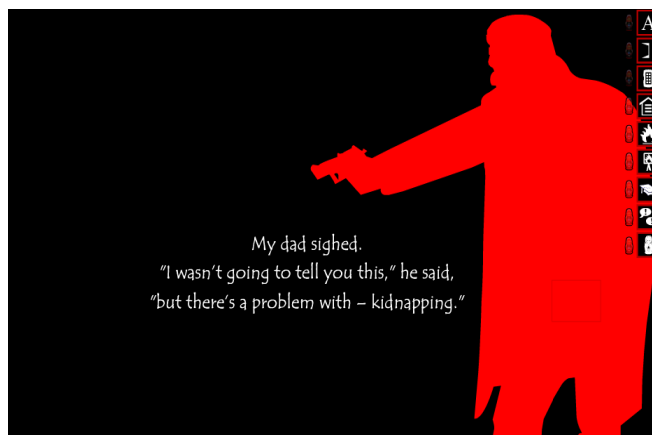
6 – Replace “painful” for “free”, and drag the angry girl over all the shadows

7 – Replace “shades” for “beauty”, and bunch the glowing bubbles together.

8 – When the boy comes, you can choose to go with him or ignore him. Each choice will add a different, extra line to the poem, finishing the game.

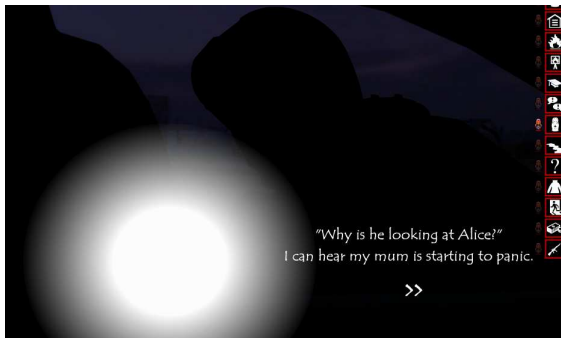
Eine multimediale Form des Erzählens mit Spielelementen, die manchmal auch als trans-media storytelling bezeichnet wird, verwendet [inanimatealice](#). Dieses Datenwerk wurde von **Kate Pullinger** und **Chris Joseph** produziert; Kate Pullinger ist Reader in Creative Writing and New Media in der De Montfort Universität in Leicester, Chris Joseph Netzkünstler. Traut man den Webseiten der Produzenten, so hat *inanimatealice* viele Preise sowie sehr gute Kritiken eingeheimst und wird zudem in zahlreichen Blogs und Foren diskutiert.

Die Geschichte begleitet Alice von der Kindheit bis zum Alter von gut zwanzig Jahren, als sie als Designerin von Computerspielen Karriere macht. Die Episoden dieses Entwicklungsromans werden immer komplexer und nähern sich Computerspielen an, sie vollziehen die Entwicklung der Protagonistin, aber auch der Erzählung zum interaktiven Spiel nach. In der ersten Episode befindet sich die achtjährige Alice in China, ihr Vater John ist Erdöltechniker und auf der Suche nach neuen Ölfeldern; die zweite Episode spielt in Italien, die dritte in Russland und die vierte in England. Auch in Russland sucht der Vater nach Öl; wegen seiner brisanten Tätigkeit drohen Gefahren (von Geheimdiensten? von der Konkurrenz? von der Mafia?), die Rede ist von Kidnapping. Alice wird, wenn es an der Tür läutet, in einem Wandschrank versteckt, sie scheint dort geraume Zeit zu verbringen, natürlich mit ihrem Video-Spielgerät und mit Brad, einem im Spielgerät geschaffenen virtuellen Freund.



Am Ende flüchtet die Familie aus Moskau, das Auto wird an einem check-point aufgehalten. Alices Spielgerät erregt die Aufmerksamkeit des Wächters; er fordert Alice auf, die in dem laufenden Spiel noch fehlenden Marioschkas zu finden, erst dann dürfe das Auto passieren. Diese mise-en-abyme macht aus der Geschichte in der Geschichte ein Computerspiel, bei dessen positiver Erledigung der Aufstieg auf die nächste Ebene winkt. Tatsächlich ist

inanimatealice auch ein Computerspiel. In jedem Abschnitt ist eine Matrioschka versteckt, die es zu sammeln gilt, wie die in Spielen üblichen *gadgets*. Nach Auffindung aller Puppen ertönt Jubel und das Auto der Flüchtenden wird zum Flugplatz weiter gewunken.



Virtuelle Realität spielt in der Geschichte von Anfang an eine Hauptrolle. Alice ist eine eifrige Videospielerin, bereits im Titel wird sie als unbelebt (*inanimate*), wie ihr Freund Brad als Produkt der Fiktion bezeichnet. Das im Mittelpunkt stehende Spiel- und Erzählgerät *iStori.es* bietet sich für die Produktion und Distribution von Lehrinhalten in Schulen an, es wird als ein “easy-to-use story-telling device” beworben: Bilder, Musik und Videos hochladen, Text hinzufügen, cinematische Effekte auswählen - fertig ist die Geschichte à la *inanimatealice*. Bemerkenswert ist auch, dass der Text/das Spiel nicht nur in englischer, sondern auch in französischer, spanischer, italienischer und deutscher Sprache angeboten wird. Überdies sollen user von ihnen verfasste Episoden einsenden, deren Aktivierung scheint aber nicht gelungen zu sein: In der Rubrik “What’s your story?” herrscht gähnende Leere.

Auf eine Verbindung von traditioneller Erzählung und digitalem Medium setzte zuletzt auch der Lübbe-Verlag, der Ende 2009 die erste Digi-Novel herausbrachte. [Level26](#) heißt das opus, das sich dadurch auszeichnet, dass man in regelmäßigen Abständen von ca. 20 Seiten auf eine Website verwiesen wird. Durch Eingabe eines aus dem Buch entnommenen Codes gelangt man zu einer Cyberbridge, d. h. einem Film oder einer Audiodatei, durch die die Handlung fortgeführt wird. Die Geschichte dreht sich um einen Massenmörder, der mit ausgesuchter Grausamkeit zu Werk geht und seine Taten zum späteren ‘Genuss’ auf Video festhält. Der Autor, CSI-Erfinder **Anthony E. Zuiker**, bezeichnet seine Kreation als Erzählform 2.0, da die Website auch ein Diskussionsforum anbietet, in dem die Leser mit eigenen Beiträgen aktiv werden sollen.

Abgesehen von den vorgeführten Installationen, in denen mit Texten spielerisch umgegangen werden kann, sind auch regelrechte Computerspiele als Texte bzw. Erzählungen (*narrative Medien*) betrachtet worden. Grundsätzlich können Textspiele (wie der Klassiker *Zork*) und grafische Spiele unterschieden werden. Textspiele werden heute kaum noch produziert. Grafische Spiele werden in 2D- und 3D-Spiele unterteilt, ferner in 1st-person- und 3rd-person-Spiele. Der Unterschied besteht darin, dass man sich als Spieler bzw. Spielerin selbst sehen kann oder nicht. Nach dem Aufbau der Spiele können Action-, Adventure-, Strategie-, Rollenspiele und Simulationen unterschieden werden. Die stärkste Narrativität besitzen Adventure-Spiele (Bsp. *Zork*), sie können am ehesten mit Literatur verglichen werden. Man

führt seine Figur durch die Geschichte, löst diverse Rätsel und erfüllt Aufgaben, sucht Dinge und wendet sie an und arbeitet sich von Level zu Level hoch. Bei Rollenspielen (Bsp. *Gothic*) entwickelt man den Charakter seiner Figur im Lauf des Spiels. Strategiespiele basieren vollkommen auf den Entscheidungen der *user*, sie sind sehr offen und entsprechend fern von Narrativität und Literatur. Bei Simulationen ist das narrative Moment meist gering, eine Ausnahme bildet hingegen Sims. Bei Actionspielen schließlich (Bsp. *Quake*) ist der Grad an Interaktivität hoch, die Narrativität bestenfalls mittelhoch.

In der Computer-Spielforschung unterscheidet man zwei Lager: die Narratologen und die Ludologen. Die Narratologen betrachten Spiele - ähnlich wie Literatur und Film - als *story-telling medium*, die Ludologen kehren den Spielcharakter in den Vordergrund. Zu den Narratologen zählt Janet H. Murray mit ihrem Buch *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (1997). Ihrer Ansicht nach erzählen alle Spiele eine Geschichte - und sei es die eines simplen Wettbewerbs um den Sieg in einem Sportspiel. Computerspiele ordnet sie zusammen mit Internetcommunities, interaktiven TV-Sendungen und anderem unter der Rubrik *cyberdrama* ein. Digitale Welten sind procedural, participatory, spatial und encyclopedic, Eigenschaften, die man auch als interaktiv und immersiv zusammenfassen könnte. Sie bilden die logische Fortführung der alten Medien, entwickeln deren Möglichkeiten fort und passen sie an die Gegebenheiten des 21. Jahrhunderts an.

In a postmodern world, however, everyday experience has come to seem increasingly gamelike, and we are aware of the constructed nature of all our narratives. [...] Therefore the union of game and story is a vibrant space, open to exploration by high and low culture, and in sustained and incidental engagements by all of us as we negotiate the shifting social arrangements of the global community and the shifting scientific understandings of our inner landscape. [...] The digital medium is the appropriate locus for enacting and exploring the contests and puzzles of the new global community and the postmodern inner life.

Aus der ludologischen Sicht Espen J. Aarseths gibt es interaktive Erzählungen (cybertexts), an deren Konstitution die *user* beteiligt sind, unabhängig von den Medien, in denen sie auftreten (man erinnere sich z. B. an die Hypertexte auf Papier). Das Konzept der Leseraktivierung als entscheidendes Merkmal der Abgrenzung erinnert stark an Ecos offenes Kunstwerk.

The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positioning the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. [...] The performance of the reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoemic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for.

Computerspiele als Literatur zu betrachten, bezeichnet er als akademischen Kolonialismus und betont ihre Eigenständigkeit. Statt von *story* spricht er lieber von *intrigue*, die Hand-

lungen des Spielers werden wie in einem Logbuch aufgezeichnet und ergeben den *ergodic discourse*. Hinter allen Computerspielen stehe das Prinzip der Simulation.

Für die Position der Ludologen spricht, dass Spiele sich nur schwer in andere erzählende Medien übertragen lassen - und umgekehrt. Ein Spiel wie *Star Wars* hat mit dem Film nur den Namen gemein. Fraglos gibt es aber so etwas wie Erzählmuster in Spielen, auch wenn sie manchmal nur ganz basal sind. In Kontakt mit der *story* kommt man meist auf der Verpackung (vergleichbar den Klappentexten der Literatur), dann im Handbuch. Besonders literarisch sind natürlich Textspiele, von denen manche ausschließlich mit Worten arbeiten. Aber auch in anderen Spielen können Tagebuchaufzeichnungen, Briefe, Manuskriptfunde und ähnliches eingeschaltet werden. Auch Dialoge, vor allem solche mit Nebenfiguren, dienen häufig der Information über *story*. Analoges gilt für grafische Elemente: auch sie vermitteln Informationen über die Geschichte, ähnlich wie Buchillustrationen. Man begegnet ihnen auf der Verpackung oder sie sind in einem Vorspann, einer Art Trailer, enthalten. Selbstverständlich treten gelegentlich auch Erläuterungen über Stimmen aus dem off auf.

Für die Position der Narratologen spricht, dass sich in Computerspielen ähnliche Perspektiven finden wie in literarischen Erzählungen.

- Nullfokalisierung, das heißt der Erzähler weiß mehr als die Figuren wissen können. Da Spiele keinen Erzähler kennen, entsteht Wissen über die Figuren z. B. durch die Bedienungsmöglichkeiten und die Struktur des Spiels. Nullfokalisierung liegt häufig bei Strategiespielen und Simulationen vor. Die Spieler werden hier fast selbst zu Erzählern.

- In Sims, das als Simulation des Lebens von durch die *user* kreierten Personen in einer ebenfalls frei gestaltbaren Umwelt handelt, 'erzählen' und 'lesen' die Figuren gleichzeitig, ist der Spieler so etwas wie der 'Gott' dieses künstlichen Universums; allerdings kann es passieren, dass die Figuren plötzlich etwas völlig Unerwartetes tun. Dann kippt die Perspektive zu einer externen Fokalisierung, in der die Figuren mehr 'wissen' als der Erzähler.

- Der häufigste Fall ist sicher die interne Fokalisierung, bei der der Informationsstand von Erzähler und Figuren gleich ist. In Adventurespielen ist es zum Beispiel die Regel, dass man als *user* – zumindest beim ersten Mal - keinen Überblick über das ganze Spiel besitzt und nicht erwartet, dass die Figuren eigenmächtig handeln.

Eine personale Erzählsituation tritt auf, wenn man in einem Adventurespiel nur über die Sichtweise einer Figur verfügt, etwa in Form einer 3rd-person-Perspektive. Action-Spiele mit einer 1st-person-Perspektive gehören klarerweise zur Ich-Erzählsituation, man 'ist' als Spieler zugleich Hauptperson. Die auktoriale Erzählsituation, in der ein Erzähler aus einer Außenperspektive berichtet, trifft wiederum auf Strategiespiele und Simulationen zu.