

Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

„Text.Abenteuer.Philosophie -
Philosophie und Interactive Fiction“

Verfasser

Tobias Johann Haider

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, im Februar 2012

Studienkennzahl lt. Studienbuchblatt:

A 296

Studienrichtung lt. Studienbuchblatt:

Philosophie

Betreuer:

ao. Univ.-Prof. Dr. Herbert Hrachovec

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Literatur — Philosophie	7
Platons Schrift- und Theaterkritik	15
Das Unsagbare sagen	22
<i>Interactive Fiction</i> — Literatur	25
Was ist <i>Interactive Fiction</i> ?	25
<i>Interactive? Fiction?</i>	33
Literarizität	36
<i>Ergodic Literature</i>	37
Second Person	44
<i>Implied Code</i>	45
archon, detective, executor	57
Freiheit – Tyrannei – <i>Enfranchisement</i>	59
<i>Frustration Aesthetics</i>	60
Störungen	67
Philosophie — <i>Interactive Fiction</i>	71
Antwort auf Platon?	84
Spielend lernen?	85
<i>The Chinese Room</i>	85
Programmierend lernen?	92
Das Handwerkszeug: Inform 7	92
Ein philosophisches Gruppenexperiment: <i>Re:Public</i>	96
Zusammenfassung	103
Literaturverzeichnis	105
Curriculum Vitae	113
Abstract	114

Einleitung

Darum ist der Philosoph der *Abenteurer des Geistes*. Er macht den aussichtslosen, aber darum dennoch nicht sinnlosen Versuch, ein Lebensverhalten der Seele, ihre Stimmung gegen sich, die Welt, Gott, in begriffsmäßige Erkenntnis zu formen. Er behandelt dies Unlösbare, als wäre es lösbar.

(Georg Simmel: *Das Abenteuer*, 1919)

Auf in die Höhle!

>EXAMINE BOOK

This is the latest “last book you really must read before you are able to write your dissertation without a nagging feeling that there is one more book you really must read.” If you start reading it now, hours will go by, and you won’t write your thousand words.

>WRITE

(first sitting on chair)

You start typing! “Arguably the most compelling theory of. . .” You frown. You change “compelling” to “cogent.” You change it back. You change “arguably” to “inarguably.” You change it back.

You’re stalling. You look fretfully over at the book. You’re thinking about how you need to read it, aren’t you? Ugh.¹

Was für die geneigte Leserin womöglich den Anfang dieser Arbeit bildet (wer liest schon die Einleitung?), das ist für mich ihr Abschluss. Diese Zeilen werden – von einigen Korrekturen, die mit Sicherheit noch folgen werden, abgesehen – die letzten gewesen sein, die ich dieser Arbeit hinzufügen haben werde,

¹ Freese, Jeremy (2008): *Violet*, Inform/Z-Code

Einleitung

nachdem ich mich endlich dazu entschlossen habe, das letzte der „last books“ nun aber wirklich das letzte sein zu lassen.

Soll der Anfang *meiner* Auseinandersetzung mit dem Gegenstand dieser Arbeit benannt werden, so wäre auf ein Projektseminar an der Universität Wien zu verweisen, das unter dem Titel „Platos Staat interaktiv“ im Studienjahr 2008/09 von Prof. Herbert Hrachovec angeboten wurde. Es war im Rahmen dieses Seminars, dass ich Bekanntschaft mit einem Textgenre machte, von dessen Existenz ich bis dahin nicht gewusst hatte.

Entgegen dem ersten oberflächlichen Eindruck, dem sich Text-Adventures als zwar höchst bedeutsames, aber abgeschlossenes Kapitel in der (Früh-) Geschichte des Computerspiels darstellen, zeigt sich einem zweiten, genaueren Blick die außerordentliche Lebendigkeit einer kleinen, höchst produktiven Gemeinschaft, die das Textabenteuer unter dem Titel „Interactive Fiction“ fortführt. Viele ihrer Produktionen versuchen sich an einem „Pushing the Envelope“, und darin, dem Anspruch, *Interactive Fiction* sei nicht nur ein spielerisches, sondern auch ein ernst zu nehmendes literarisches Medium, Plausibilität zu verleihen.

An diesen Anspruch anknüpfend wird diese Arbeit zu klären versuchen, was *Interactive Fiction* für die Philosophie zu bieten hat. Dazu werde ich mich einerseits mit Voraussetzungsfragen beschäftigen – das spannungsgeladene Verhältnis von Philosophie und Literatur überhaupt und eine eingehende Untersuchung der Wesensmerkmale der Textgattung *Interactive Fiction* – und darauf aufbauend andererseits Schlaglichter auf die philosophische Nutzbarkeit werfen: Ich werde mich auf die Suche nach Hinweisen begeben, die meine These stützen, dass *Interactive Fiction* nicht nur als Medium der Vermittlung hervorragend geeignet ist (und sowohl das Spielen als auch das Programmieren von philosophischer *Interactive Fiction* didaktisch sinnvoll eingesetzt werden kann), sondern auch als Medium genuinen Philosophierens. Diese Ausführungen haben höchst hypothetischen Charakter, Beweise muss diese Arbeit schuldig bleiben. Das schönste Kompliment für diese Arbeit wäre, wenn sie zu weiteren Experimenten Anlass gibt und Philosophinnen der darin zum Ausdruck gebrachten Einladung Folge leisten, sich auf diese spezielle Form von Textabenteuer einzulassen.

Während Nick Montfort (2004: xi) das Unternehmen seines Buches als „rather anti-Platonic“ beschreibt, weil er seine Leserin in die Höhle (von *Adventure* und seinen Nachfolgern) hineinführen will, kann diese Arbeit als platonisch bezeichnet werden in dem Sinne, dass Platon an allen Ecken und Enden

auftaucht. Er steht nicht nur chronologisch am Beginn meiner Auseinandersetzung mit *Interactive Fiction*, weil sein *Staat* es war, mit dem wir uns in dem genannten Projektseminar auseinandergesetzt haben, er wird hier außerdem eine Rolle spielen, weil er der Stifter einer Tradition der Kritik an der Schrift und des Phonozentrismus in der europäischen Philosophie ist und dieser Kritik zu begegnen sein wird, wenn es denn so etwas wie einen philosophischen Anspruch von *Interactive Fiction* geben soll. Platon hat auch das Theater kritisiert (und zwar – schon wieder – im *Staat*) und dann selbst für die Verschriftlichung seiner Philosophie mit dem Dialog eine dramatische Form gewählt. Vielleicht stellt *Interactive Fiction* sich als eine Art *Dialog 2.0* heraus, mit dem sich das Unternehmen Platons viel besser verfolgen lässt? Weil es darüber hinaus aber auch in der Struktur von *Interactive Fiction* Aspekte gibt, die es rechtfertigen, von einer *Platonic Simulation* zu sprechen, hat es also durchaus seine Berechtigung, diese Arbeit mit Whitehead als eine weitere „Fußnote zu Platon“ zu bezeichnen.

Dass diese Arbeit aber nicht nur auf den breiten Schultern Platons, sondern auch noch vieler anderer größerer und kleinerer Gigantinnen ruht, versteht sich von selbst. Denjenigen, aus deren Texten ich ausgiebig geklaut habe, hoffe ich mit dem Literaturverzeichnis gerecht zu werden, den anderen, ohne deren Unterstützung diese Arbeit in dieser Form nicht möglich gewesen wäre, sei an dieser Stelle gedankt: meiner Familie und meinen Freundinnen² für die moralische Unterstützung; meinem Lesekreis (Jan Bruckschwaiger, Stephan Hofer, Brigitte Kaserer, Miroslava Svolikova, Gerhard Thonhauser, Alexa Weber) für die Begleitung durch das Studium; meinem Betreuer Herbert Hrachovec, sowie Hannes Alkin, Andreas Kirchner und den restlichen Teilnehmerinnen des Projektseminars „Platos Staat interaktiv“ für das gemeinsam erlebte Abenteuer.

² Wenn ich mich in meiner Arbeit zur Verwendung des generischen Femininums entschlossen habe, so bitte ich darum, dies als Problemanzeige zu verstehen für einen von mir als solchen empfundenen Mangel der deutschen Sprache, die es Versuchen, gleichzeitig geschlechterneutral und elegant zu formulieren, nicht gerade einfach macht. Die gewählte Variante ist, als Antithese zur standardsprachlichen, gleichwohl nicht als Lösungsvorschlag gemeint, sondern verleiht der Hoffnung Ausdruck, dass irgendwann in nicht allzu ferner Zukunft Möglichkeiten offenstehen, die sowohl praktikabel als auch (idealerweise) konsensfähig sind.

Spoilers ahead!

An den Beginn eine Warnung vor Spoilern zu stellen – „statements that reveal the crucial details of fictional media to potential audiences“ (Douglass 2007: 1) – scheint insbesondere einer Arbeit angeraten, die sich mit *Interactive Fiction* auseinandersetzt. Es gibt in diesem Genre wohl nur wenige Werke, die nicht Fragen aufwerfen, deren frühzeitige Beantwortung durch eine externe Instanz – Douglass (2007: 2) nennt das eine *Foreclosure* – einen für das Werk zerstörerischen Effekt haben können.

Häufig werden deshalb in Texten, die sich mit *Interactive Fiction* auseinandersetzen, die potentiell verderblichen Passagen mit einer Kennzeichnung versehen. Ich werde mich demgegenüber mit dieser allgemeinen Warnung begnügen, nicht ohne mir aber zuvor eine weitere Bemerkung erlaubt zu haben: Sich mit diversen Werken der IF intensiv auseinandergesetzt zu haben, halte ich für eine Voraussetzung, um sich theoretisch mit dem Genre befassen zu können. Ein Großteil der existierenden (akademischen) Literatur beschränkt sich allerdings auf die gleichen zwei, drei Beispiele, die immer wieder herangezogen werden, und außerdem meistens auf kommerzielle Werke aus den Achtzigern und es wird ignoriert, was die *Independents*³ seither an spannenden Experimenten und Innovationen hervorgebracht haben. Viele der in den letzten beiden Jahrzehnten entstandenen Werke lassen sich in verhältnismäßig kurzer Zeit *traversieren*⁴, sind zum größten Teil kostenlos und ohne großen Aufwand zugänglich. Ich möchte daher nachdrücklich dazu einladen, die Lektüre dieser Arbeit gelegentlich für den einen oder anderen Klassiker der *Interactive Fiction* zu unterbrechen. Auf gute Gelegenheiten dazu werde ich auch im weiteren Verlauf dieses Textes immer wieder hinweisen.

³ Unter diesem Titel firmiert die seit den Neunzigern entstehende Hobby-IF, die ohne kommerzielle Gewinnabsicht produziert wird bei Montfort (2004). Zur kanonischen Einteilung der noch jungen und außerordentlich gut dokumentierten Geschichte der *Interactive Fiction* siehe das spätere kurze Kapitel dazu.

⁴ Dieser von Montfort (2011) vorgeschlagene und im Deutschen ungewöhnlich anmutende *Terminus technicus* wird hier übernommen, weil die Alternativen noch weniger überzeugend sind: „(Durch-)spielen“ mag als Beschreibung des Rezeptionsverhaltens für die meisten Werke der *Interactive Fiction* passend scheinen, aber eben nicht für alle, und insbesondere jene nicht, die im Rahmen dieser Arbeit noch eine Rolle spielen werden; „durcharbeiten“ wiederum verliert den spielerischen Aspekt etwas zu sehr aus den Augen und ist durch die Verwendung des Begriffs in der Psychoanalyse mit anderen Bedeutungen aufgeladen (hätte dafür allerdings den Vorteil, direkt an Aarseths Konzept *Ergodischer Literatur* (vgl. dessen Darstellung auf S. 37ff) anzuknüpfen).

Literatur — Philosophie

In diesem ersten Teil wird es darum gehen, ausgehend von dem Vorurteil, dass es sich bei *Interactive Fiction* um eine Art von Literatur handle – ein Vorurteil, das im zweiten Teil zu begründen sein wird – das Verhältnis von Literatur und Philosophie genauer ins Auge zu fassen. Auch wenn es hier nicht abschließend geklärt werden kann, vermögen die Schlaglichter, die auf die höchst vielfältigen Positionen zu diesem Verhältnis geworfen werden, zumindest Anhaltspunkte für ein Verständnis des Verhältnisses von Philosophie und *Interactive Fiction* zu liefern.

Schon in den Gründungstexten der abendländischen Philosophie wurde das Spannungsverhältnis zur Literatur thematisch, galt es schließlich, das noch junge Projekt Philosophie gegen das ältere und bereits etablierte der Literatur abzugrenzen (ein Unternehmen, das in philosophiegeschichtlichen Vorlesungen zur Antike gerne unter der Überschrift „Vom Mythos zum Logos“ verhandelt wird). Allerdings ist dieser versuchte Vätermord⁵ an der Literatur und an der Schrift überhaupt fehlgeschlagen und die Aufgabe einer Bestimmung der Beziehung von Literatur und Philosophie hat vor allem in den vergangenen Jahrzehnten an Virulenz gewonnen durch die „postmoderne“ Tendenz der Philosophie, sich in Literatur zu verwandeln“ (wie sie exemplarisch etwa von Lyotard und Derrida vertreten wird), und die teils sehr heftige Gegenbewegung, die mit Habermas eine „Einebnung der Gattungsunterschiede“ beklagt. Nagl (1994) konstatiert für die deutschsprachige Philosophie der frühen neunziger Jahre „scharfe, ja unüberbrückbare Positionsdifferenzen“ (7). Aber auch in den Vereinigten Staaten hat sich im Umfeld der post-analytischen Philosophie (Richard Rorty, Hilary Putnam und vor allem Martha Nussbaum) und der amerikanischen phänomenologischen bzw. dekonstruktivistischen Bewegung ein verstärktes philosophisches Interesse an Literatur entwickelt. Das Interesse der ersteren konzentriert sich auf zwei Bereiche:

Sowohl die deutschsprachige als auch die (post-analytische) amerikanische Debatte [...] nehmen Bezug auf folgende Fragen: erstens, ob die

⁵ „Philosophy is in many ways a child of writing“, heißt es bei Kolb (1994: 326).

Literatur, auf eine neue und möglicherweise unschuldigere, „nachmetaphysische“ Art residuale Probleme der Metaphysik aufgreifen und weiterverhandeln kann; und zweitens, oftmals damit verbunden, ob bzw. inwieweit Versuche, Modelle zu erstellen für ein „gelungenes Leben“, in der Literatur besser aufgehoben sind als in der Philosophie – ob sich somit aus der Dichtung Einsichten gewinnen lassen für eine konkrete, nicht „professionalistisch verengte“ Ethik. (11)

Die Vertreter der sogenannten „Continental Philosophy“ beziehen sich demgegenüber im Anschluss an Derrida „u.a. auf die Grenzen und Ränder philosophischer Texte, d.h. auf jene am Marginalen sichtbar werdenden Konditionen, die die Texte einerseits limitieren, zugleich aber deren Argumentationsraum konstituieren“ (20).

Diese Versuche sind aber durchaus kein Mehrheitsprojekt. Machen wir also einen Schritt zurück und versuchen wir, diese Positionen im Spektrum der zum Verhältnis von Philosophie und Literatur überhaupt möglichen Positionen zu verorten. Dabei können wir als Ausgangspunkt die Einteilung von Schildknecht (1996: 11f) heranziehen:

Eine erste Möglichkeit besteht darin, Philosophie und Literatur stark *antagonistisch* zu denken. Die Anhänger dieser Sichtweise teilen sich wiederum in zwei Lager und beschränken dann entweder im Gefolge von Platon die Literatur auf die „›niederen‹ und nicht auf Erkenntnis ausgerichteten [Bedürfnisse]“ oder attackieren umgekehrt mit Nietzsche die philosophische Suche nach begrifflicher Erkenntnis als Irrtum und feiern die „vom Zwang nach Wahrheitssuche befreienden Einsichten und Erfahrungen“ der Dichtung und der Künste.

Wird die Grenze weniger streng gezogen und werden Philosophie und Literatur *komplementär* zueinander gedacht und ihnen „jeweils eigentümliche Weisen der Erkenntnisgewinnung und Wissensvermittlung“ zugestanden – das wäre die zweite Möglichkeit – sind wieder Gewichtungen möglich, die entweder von einem Primat der Philosophie ausgehen (wie etwa Kant oder Hegel) oder diesen der Literatur zugestehen (wie Schelling, Heidegger oder Adorno).

Die dritte Position ist nun die „[d]urch Verallgemeinerungen und Popularisierung von Überlegungen J. Derridas“ entstandene, die Schildknecht als ›*Entgrenzungsmodell*‹ bezeichnet. Hier gibt es gar keine feste Grenze mehr, „›Philosophie‹ wird als Bezeichnung eines spezifischen literarischen Diskurses verstanden, der sich durch die rhetorischen Gesten der Ab- und Ausgrenzung

von anderen literarischen Texten konstituiert und paradoxerweise seine Bedeutung dank genuin literarisch-rhetorischer Strategien generiert. Es ist die Verleugnung ihrer Literarizität, die der Philosophie Halluzinationen von semantischer Fülle hinsichtlich ihrer Grundbegriffe ermöglicht.“ (Schildknecht 1996: 12).

Bei aller Uneinigkeit, die in dieser Frage unter Fachphilosophen zu beobachten ist, lässt sich doch ein gewisser Trend ausmachen: „Der Commonsense der akademischen Philosophie“, schreibt Schildknecht, „scheint ein Anhänger der platonischen Disjunktionsthese oder Komplementaritätsthese mit Philosophie-Primat zu sein“:

Gewiss, Platons Texte seien auch literarische Kunstwerke. Aber der philosophische Gehalt lasse sich schließlich in propositionaler Form darstellen, so lautet ein typischer Einwand. Philosophie sei primär argumentierende Erörterung und Begriffsanalyse. (Schildknecht 1996: 14f)

Zu denen, die so argumentieren, gehört auch Harald Fricke, der, um seine Position plausibel zu machen, eine Unterscheidung einzuführen versucht zwischen zwei seiner Meinung nach deutlich verschiedenen Typen der schriftstellerischen Form philosophischer Arbeiten:

Da ist zum einen die ›*Didaktische Form*‹ – also all die begründeten Entscheidungen innerhalb der konventionell geregelten (oder gegebenenfalls auch terminologisch explizit eingeführten) sprachlichen und textuellen Präsentationsformen – in Hinsicht etwa auf die Wortwahl, den Satzbau, die Disposition, die Choreographie von Beispielen, auf Art und Umfang der expliziten Bezugnahme auf andere Philosophen. Diese didaktische Form ist gewiss ein wichtiger Aspekt philosophischer Texte; aber sie gehört nicht zur philosophischen Substanz und lässt sich prinzipiell durch andere didaktische Formen *salva veritate et analyticitate* ersetzen.

Aus prinzipiellen literarturtheoretischen Gründen unübersetzbar und somit substantiell ist demgegenüber die ›*Poetische Form*‹ eines philosophischen Werkes – also seine gegebenenfalls vorhandenen sinnvollen Sprachverstöße, seine funktionstragenden (aber nicht terminologisch geregelten) Abweichungen von implizit geltenden Sprachnormen im weitesten Sinne: Fiktionalisierung erzählender oder auch dramatisch-dialogischer Art, Gebrauch von Genres der Kunstprosa wie Aphorismus, Essay oder Lehrbrief, Versifikation im Epigramm oder umfangreichen Lehrgedicht, schließlich alle Formen der Uneigentlichkeit wie Metapher oder Allegorie über die Spielarten der Ironie bis zum eingeschobenen Gleichnis und zur parabelhaften Gesamt-Maskierung. Gemeinsamer Grundzug all solcher poetischen Formen ist jenes Verfahren,

das Aristoteles als ›exalláxai‹, das der russische Formalist Šklovskij den Kunstgriff der ›ostraneniye‹ und das Brecht den ›Verfremdungs-Effekt‹ genannt hat⁶: Durch sprachliche ›Entautomatisierung‹ wird auch der philosophische Leser zum mitschöpferischen Ausfüllen der spezifischen poetischen ›Leerstellen‹ oder ›Unbestimmtheitsbeträge‹ und damit zu grundsätzlicher Distanz seinen eigenen Positionen gegenüber gezwungen. (Fricke 1990: 28, Hervorhebungen TH)

All das lässt sich für ihn auf die These zuspitzen, dass es „keine ›nicht-propositionale Erkenntnis‹, wohl aber nicht-propositionales ›Lernen‹“ (26) gebe.

In dieser ›poetic ambiguity‹, in dieser literarisch erzeugten asystematischen Mehrdeutigkeit liegt einerseits eine Chance: der Leser kann im günstigsten Fall subjektiv mehr lernen – andererseits ein Risiko: eine philosophische Erkenntnis mit Anspruch auf intersubjektive Verbindlichkeit lässt sich in der Regeln nicht mehr identifizieren.⁷ (28)

Gabriel (1990) teilt diese Einschätzung nicht und versucht demgegenüber am Beispiel Berkeleys die Existenz nicht-propositionaler Erkenntnis aufzuweisen, indem er zeigt, wie es diesem in seinen *Dialogen* gelungen war, die Ideen der größtenteils unverstanden gebliebenen *Abhandlung* auf eine sehr viel überzeugendere Weise zu präsentieren. Für Gabriel hat dies damit zu tun, „dass die literarische Form der »Dialoge« methodisch dem Charakter der zu vermittelnden Einsicht entspricht“ (21). Und er führt weiter aus:

Diese Einsicht können wir als eine Form *nicht-propositionaler* Erkenntnis bestimmen. Besonders bemerkenswert ist, dass Berkeley nicht nur diskursiv, sondern sogar argumentativ im strengsten Sinne des Wortes vorgeht. Dabei bedient er sich explizit der propositionalen Form der Erkenntnis, er *behauptet* den Satz »esse est percipi«, erkennt aber an, dass die *Einsicht* in die Wahrheit dieses Satzes durch *Argumente* allein nicht erzwingbar ist. Obwohl Berkeley also propositional vorgeht, kommt dieser Propositionalität doch eine anagogische Funktion zu. Das Ziel dieser Propositionalität ist letztlich ein bestimmter *Zustand*, wie wir gesehen hatten, eine *propositionale Einstellung*, wie man heute sagen würde.

⁶ Ob diese Gleichsetzung nicht ein wenig zu kurz greift? Vgl. dazu das spätere Kapitel zu Platons Theaterkritik (S. 19ff), das einen kurzen Exkurs zu Brecht beinhaltet.

⁷ Es ist bemerkenswert, dass Fricke sich zwar stark auf Wolfgang Iser und dessen Konzept der Leerstellen beruft, offensichtlich aber nicht den Anspruch auf Intersubjektivität zuzugestehen bereit ist, der von diesem durchaus erhoben wird (vgl. dazu auch die knappe Darstellung von Isers Theorie auf S. 50ff).

Und eine propositionale Einstellung ist selbst nicht-propositional. (21, Hervorhebungen im Original)

Während Fricke in seiner Untersuchung, ob es philosophische Aphorismen geben kann zu einem negativen Ergebnis kommt und festhält, dass die „Philosophie als Extremform rational kontrollierten Sprechens dem poetischen, nämlich extrem offenlassenden Sprechen des Aphorismus in zentraler Weise entgegengesetzt [zu sein scheint]“ (Fricke 1990: 35), stellt sich die Situation für Gabriel deutlich verschieden dar:

Wir haben anzuerkennen, dass nicht nur Wissenschaft, sondern auch Kunst Erkenntnis vermittelt, und die Philosophie steht von Anbeginn zwischen beiden. Insofern hat sie Teil an der propositionalen Erkenntnis der ersteren und an der nicht-propositionalen der letzteren. (Gabriel 1990: 25)

Unter dem Schlagwort „Philosophie und Literatur“, das – in den verschiedensten Variationen – unzählige Bücher und Artikel, Lehrveranstaltungen und sogar ein Journal im Titel führen (die Literatur zum Thema ist kaum mehr zu überblicken), werden mehrere Dinge verhandelt: einerseits geht es um die Bestimmung ihres Verhältnisses (wie auch des Verhältnisses der mit ihnen befassten akademischen Disziplinen), andererseits wird versucht, ein interdisziplinäres Untersuchungsfeld zu etablieren, das bereits eine gewisse Vorentscheidung über die erste Frage enthält. Philosophinnen und Literaturwissenschaftlerinnen sollen als Spezialistinnen ihrer jeweiligen Perspektive Werke auf dem Kontinuum von Philosophie bis Literatur beleuchten, um jeweils neue Einsichten zu gewinnen: „philosophy and literature is a way of studying both written works of artistic creation and philosophical works, with a view to how both categories can illuminate experience and address human perplexities“ (Skilleås 2007: 58).

Innerhalb dieses Projekts gibt es folglich mehrere Perspektiven. Einerseits lassen sich literarische Werke philosophisch betrachten, was sich mit Skilleås (2007) unter der Überschrift „Literature as Philosophy“ fassen ließe. Martha Nussbaum etwa gehört zu den Autorinnen, für die sich aus der Literatur viel für die Moralphilosophie gewinnen lässt. In ihren sehr einflussreich gewordenen Büchern versucht sie zu zeigen, wie literarische Beispiele – im Gegensatz zu den sehr schematischen der Philosophinnen – die abstrakten und generellen Regeln für das „gute Leben“ mit Leben füllen und uns so helfen, das richtige Handeln zu verinnerlichen, „[t]o educate our emotions to work in favour of what is right“ (Skilleås 2007: 48).

Zu ihren Kritikern gehört Richard Posner, der die Literatur vielmehr als ein Experimentierfeld sieht: dieses sei eben auch „full of unethical characters who are mad, bad and dangerous to know“ (49). Er glaubt, dass wir in der Literatur nur das wiederfinden, was wir in ihr suchen („a mirror of our own views“) und dass sie deshalb nicht geeignet ist, uns zu besseren Menschen zu machen.

Lamarque und Olsen trennen Philosophie und Literatur als inkommensurable Sphären. „They claim that there is a practice of truth-telling, and this is characterised with activities to do with providing evidence, debating, reasoning, and so on. This is just not present when it comes to debates about literary works.“ (50) Außerdem führen sie eine Unterscheidung ein zwischen »philosophy *in* literature«, wo ein Thema, dass auch in der Philosophie eine Rolle spielt, von einem Schriftsteller aufgegriffen wird, und »philosophy *through* literature«, wenn Literatur benutzt wird, um ein philosophisches Konzept zu vermitteln.

Stanley Cavell wiederum kämpft für die Gleichberechtigung von Literatur und Philosophie. Ähnlich wie Nussbaum unternimmt er genaue Lektüren literarischer Texte, konzentriert sich aber auf deren literarischen Charakter.

Cavell [...] shows through his sensitive, subtle and rather demanding analyses that problems usually thought to be the preserve of philosophy get a treatment in literary form that philosophy cannot match. Not because these treatments are any clearer, not because they are any more logical, but because they show an awareness of many more manifestations than the deductive reasoning of philosophy can. (50)

Mit Rowe lassen sich die kritischen Kommentare Cavells als „perceptual guidance“ verstehen, „pointing out important elements in a text, and making connections and use of symbols and similes explicit“ (51).

Die Mehrheit der (analytischen) Philosophinnen vertritt die Auffassung, dass der Inhalt eines philosophischen Textes von seiner Form und Struktur unbeeinflusst bleibe: „rhetoric is the dressing up of thought that could be expressed plainly and simply“ (52). Demgegenüber gibt es aber die etwa von Martin Warner vertretene Auffassung über Rhetorik „as speaking or writing about that which could not be spoken of in any other way“, die die Interdependenz von Argument und Vorstellung betont. Dies eröffnet eine zweite Perspektive, nämlich einen Blick auf philosophische Werke als Texte, in denen literarische – ästhetische und rhetorische – Strategien eine Rolle spielen: „Philosophy as

Literature“. Auch philosophische Texte, die nicht im Verdacht stehen, „literarisch“ zu sein, kommen selten mit Argumenten alleine aus, stützen sich etwa auf Beispiele, um ihre Position zu untermauern.

Aber auch, wenn anerkannt wird, „[that p]hilosophy and literature come together in sharing a concern for the major questions in life“ (53), bleibt eine Differenz bestehen („Philosophy or Literature“). Stein Haugom Olsen etwa sieht gemeinsame Themen für Philosophie und Literatur, betont aber einen radikalen Unterschied zwischen den beiden:

Literature exercises the intellect rather than the emotions, but it does not instruct in the sense in which philosophy can be said to instruct. Literature does not compete with philosophy, nor does it complement it. Literature and philosophy meet in thematic concepts, but it is not a meeting which leads to marriage or even to holding hands. The relationship is a more distant one: literature and philosophy are neighbours in the same important area of culture.⁸

Olsen unterscheidet verschiedene Blickwinkel auf einen Text, eine „literarische“ von einer „nicht-literarischen“ Betrachtungsweise. Der ästhetische Blick auf ein literarisches Werk hat von jeder Erkenntnis, die daraus gewonnen werden kann, abzusehen. Diese darf nur in das Sichtfeld eines ›nicht-literarischen‹ Blicks geraten.

Wie aber lässt sich die Differenz zwischen Philosophie und Literatur fassen, wenn man nicht mit Derrida darin übereinstimmt, dass es „nur einen Diskurs“ gibt? Eine Antwort auf diese Frage stammt von Martin Seel, der die beiden als „*feindliche Verwandte*“ (Seel 1994: 119) bestimmt. Der entscheidende Unterschied liegt für ihn im Verhältnis der einzelnen Sätze zum Textganzen, zum „System“. „In der Philosophie“, schreibt er, „existiert die Schrift umwillen ihrer Sätze, in der Literatur dagegen existieren die Sätze umwillen der Schrift“ (119). Literatur zielt auf die Stimmigkeit des Ganzen, der philosophischen Abhandlung aber geht es um „Originalität und Wahrheit der in ihr enthaltenen Sätze“, auch auf Kosten der Schönheit und Schlüssigkeit des Textes („Der Philosoph ist ein Schriftsteller, der seinen Text verrät.“ (117)).

Der philosophische Text ist Präsentation der mit ihm entstandenen Gedanken, nicht seiner selbst. Der literarische Text dagegen ist Präsen-

⁸ Olsen, Stein Haugom (1987): *The End of Literary Theory*. Cambridge, S. 195 (zitiert nach Skilleås 2007: 55)

tation seiner selbst, nicht der Gedanken, Sätze, Zeilen, aus denen er besteht.

Der philosophische Text ist nur zur Unterstützung der in ihm enthaltenen Sätze da, „[e]r stärkt ihnen den Rücken für den Augenblick der Prüfung ihrer Wichtigkeit und Wahrheit“, aber nie sind die Sätze in ihm ganz zu Hause.

Das jedoch ist keine Schwäche des diskursiven Texts, sondern beinahe sein ganzer Sinn. Denn das, was wir Wahrheit nennen, ist an das Vermögen gebunden, eine Aussage aus dem Geschehen des Textes oder der Rede zu lösen, denen sie entstammt – und sei es nur, um sie in einem neuen, anderen Kontext zur Geltung zu bringen. Deswegen verlässt die philosophische Behauptung ihren Sitz in Rede und Text – und dies um so eher, je mehr diese ihm den Rücken stärken. Darin liegt keine Selbst-Unterwanderung der Philosophie, sondern vielmehr der von keinem Text und keiner Texttheorie zu entschärfende Sprengsatz ihrer Sätze. (122)

So bilden auch die Werke von Platon, Nietzsche oder Wittgenstein, in denen sich Philosophie und Literatur so nahe kommen, dass ihre Differenz unsichtbar zu werden droht, nicht den Ort ihrer Versöhnung, sondern im Gegenteil den Punkt ihrer äußersten Spannung.

Philosophie kann auch Literatur sein; keine Literatur aber, kein Text von Dostojewski, Proust oder Musil, ist selbst Philosophie. Der philosophische Text widersteht seinen literarischen Zügen, der literarische Text überwuchert die in ihm enthaltene Philosophie. (123)

Für das interdisziplinäre Untersuchungsfeld „Philosophie und *Interactive Fiction*“ eröffnen sich somit ebenfalls verschiedene Ansatzpunkte: ein „*Interactive Fiction* as Philosophy“ hieße, bestehende, literarisch avancierte Werke der *Interactive Fiction* in den Blick zu nehmen und philosophisch zu betrachten. „Philosophy as *Interactive Fiction*“ hieße demgegenüber, genuin philosophische Nutzungen des Mediums zu analysieren. Es ist das Anliegen dieser Arbeit, erste Überlegungen in dieser Hinsicht anzustellen. Dabei ist zu bemerken, dass „Philosophy as *Interactive Fiction*“ nicht unbedingt eine Unterkategorie von „Philosophy as Literature“ darstellt, weil *Interactive Fiction* nicht in jedem Fall Literatur sein muss. *Interactive Fiction* kann, darauf wird später noch eingegangen, sehr viel linearer sein als ein klassischer Text und es spricht nichts gegen die Annahme, argumentative Strukturen seien als *Interactive Fiction* umsetzbar.

„Philosophie und *Interactive Fiction*“ ist aber auch deshalb nicht bloß ein Subset, eine Unterkategorie von „Philosophie und Literatur“, weil *Interactive*

Fiction auch an anderen Disziplinen anstreift (die in dieser Arbeit allerdings nur bedingt zu ihrem Recht kommen): den Game Studies etwa, die erst dabei sind, sich als eigene Wissenschaft zu etablieren, oder der Informatik, weil schließlich jedes Werk einer *Interactive Fiction* auch ein Stück Software ist.

Platons Schrift- und Theaterkritik

Wenn Horn et al. (2006: 9) uns darauf hinweisen, dass Philosophie (wie auch Literatur) „als *Schreibweisen*“ jedenfalls „Litteratur“ (9), also Text sind, aus Buchstaben bestehen, scheint sie eine Selbstverständlichkeit auszubuchstabieren, die sich auch anderswo ausgedrückt findet⁹:

Philosophy is in many ways a child of writing. [...] There are many oral texts that might do some of the things philosophy does, but the specific philosophical gesture seems to want writing, to preserve lines for future examination. (Kolb 1994: 326)

Dieser durchaus adäquaten Beschreibung zeitgenössischer akademischer Philosophie¹⁰ steht jedoch eine von Platon ausgehende Tradition des „Phonozentrismus“ gegenüber, die der Schriftlichkeit mit großer Skepsis gegenübersteht. Im *Phaidros* entfaltet Platon den Mythos vom Gott Theut, der dem ägyptischen König neben anderen Erfindungen auch die der Buchstaben schmackhaft machen möchte, und zwar als ein „Heilmittel für das Gedächtnis und für die Weisheit“. König Thamus hat seine Zweifel und formuliert sie so:

[Die] Erfindung [der Buchstaben] wird die Lernenden in ihrer Seele vergesslich machen, weil sie dann das Gedächtnis nicht mehr üben; denn im Vertrauen auf die Schrift suchen sie sich durch fremde Zeichen außerhalb und nicht durch eigene Kraft in ihrem Innern zu erinnern. Also nicht ein Heilmittel für das Gedächtnis, sondern eines für das Wiedererinnern

⁹ Ein weiterer terminologischer Hinweis: Gabriel (1990: 1) macht uns darauf aufmerksam, dass wir „das Substantiv »Literatur« auch als schlichten Gattungsbegriff, das Adjektiv »literarisch« dagegen als eher wertenden Begriff (Beurteilungsbegriff)“ verwenden. Es gibt also auch die gewöhnliche „wissenschaftliche Literatur“ (ohne „literarischen“ Anspruch), mit einem „Literaturverzeichnis“ am Ende, in dem die „Primär- und Sekundärliteratur“ aufgelistet sind (das Ausweisen der Quellen ist wiederum ein Kriterium für die Wissenschaftlichkeit eines Textes).

¹⁰ Dass die Produktion von Texten etwa auch in der philosophischen Ausbildung eine so große Bedeutung einnimmt, ist durchaus nicht so selbstverständlich, wie es scheint und verdankt sich erst der Humboldtschen Universitätsreform in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts. Zuvor war die wissenschaftliche Lehre die längste Zeit mündlich geprägt.

hast du erfunden. Deinen Schülern verleihst du aber nur den Schein der Weisheit, nicht die Wahrheit selbst. Sie bekommen nun vieles zu hören ohne eigentliche Belehrung und meinen nun, vielwissend geworden zu sein, während sie doch meistens unwissend sind und zudem schwierig zu behandeln, weil sie sich für weise halten, statt weise zu sein. (*Phaidros*, 275a-b)

Geschriebene Reden, so fasst Platons Sokrates zusammen, können keine Erkenntnis vermitteln, sondern sind nur eine „Gedächtnisstütze für den, der das ohnehin weiß, worüber die Schriften handeln“ (275d). Die Vermittlung wahren Wissens ist nur möglich, wo die Unterwiesene auch Fragen stellen kann (und darauf Antworten bekommt):

Denn dieses Missliche, Phaidros, hat eben die Schrift an sich und ist darin in Wahrheit der Malerei ähnlich. Auch deren Erzeugnisse stehen ja da wie lebendige Wesen; wenn du sie aber etwas fragst, dann schweigen sie sehr erhaben still.¹¹ Genau so die Reden: du könntest meinen, sie verstünden etwas von dem, was sie sagen. Willst du aber über das Gesagte

¹¹ Es erscheint reizvoll, diese und ähnliche Passagen (vgl. etwa „Von Homer an ahmen alle Dichter nur ein Scheinbild der Vollkommenheit und der übrigen Dinge nach, über die sie dichten, erfassen aber die Wahrheit nicht; sondern sie sind wie der Maler [...]: dieser malt, ohne selbst etwas von der Schusterei zu verstehen, einen täuschend ähnlichen Schuster wenigstens für Leute, die auch nichts davon verstehen und nur nach den Farben und Gestalten urteilen.“ – *Politeia*, 600e-601a) mit dem Denken von Maurice Merleau-Ponty zu kontrastieren, der ebenfalls eine – allerdings produktiv gedeutete – Nähe von Sprache und Malerei konstatiert. Zwar kennt der Vergleich Grenzen, denn „die Sprache spricht, und die Stimmen der Malerei sind die Stimmen des Schweigens“ (Merleau-Ponty 2007: 112), aber das Schweigen ist auch für die Sprache konstitutiv: „[W]ir müssen das Sprechen, noch bevor es ausgesprochen ist, betrachten auf dem Hintergrund des Schweigens, das ihm vorausgeht, das es unablässig begleitet und ohne das es nichts zu sagen hätte; mehr noch: wir müssen ein Gespür entwickeln für diese Fäden des Schweigens, mit denen das Gewebe der lebendigen Rede durchwirkt ist.“ (Merleau-Ponty 1984: 67) „Das, was im Kunstwerk unersetzbar ist, was aus ihm weit mehr als ein Mittel des Vergnügens macht, nämlich ein Organ des Geistes, dessen Analogon sich in jedem philosophischen oder politischen Denken wiederfindet, sofern es schöpferisch ist, dieses Unersetzbare liegt eben darin, dass es mehr als Ideen eine Ideenmatrix enthält, dass es uns Sinnbilder liefert, deren Sinn wir nie endgültig entwickeln werden, und dass es uns sehen lehrt – gerade weil es sich und uns in eine Welt versetzt, deren Schlüssel wir nicht haben – und uns zum Denken anregt, wie kein analytisches Werk es je tun könnte, weil die Analyse im Objekt nur das wiederfindet, was wir schon hineingelegt haben. Das Gewagt in der literarischen Kommunikation und das Mehrdeutige, nicht auf eine These Reduzierbare ist nicht eine vorläufige Schwäche, von der man sie zu befreien hoffen könnte, sondern der Preis, den es zu zahlen gilt, um eine Literatur zu haben, das heißt eine erobernde Sprache, die uns in fremde Perspektiven einführt, anstatt uns in der unseren zu bestätigen.“ (Merleau-Ponty 2007: 107)

noch etwas erfahren und stellst ihnen eine Frage, so sagen sie immer nur ein und dasselbe aus. Ist sie aber einmal geschrieben, so treibt sich eine jede Rede überall umher, bei denen, die sie verstehen, ganz ebenso wie bei denen, für die sie sich nicht ziemt, und sie weiß nicht, zu wem sie reden soll und zu wem nicht. Wird sie aber beleidigt und ungerecht geschmäht, so bedarf sie stets der Hilfe ihres Vaters. Denn allein vermag sie sich nicht zu wehren noch sich zu helfen. (*Phaidros*, 275d-e)

Die von Platon geäußerte Kritik an der Schrift – die uns als Teil eines doch recht umfangreichen Œuvres in *schriftlicher* Form überliefert worden ist – stellt die Platon-Forscherinnen vor die anspruchsvolle Aufgabe, diesen offensichtlichen Widerspruch auflösen zu müssen.

Nach Kullmann (1991), bei dem sich eine Zusammenfassung der Debatte findet, lassen sich die vertretenen Positionen in zwei Fraktionen aufteilen: Die eine Gruppe geht davon aus, dass die überlieferten Dialoge nicht Platons eigentliche Philosophie darstellen und dass es eine „ungeschriebene Lehre“ gebe (ἄγγραφα δόγματα nach Aristoteles, Phys. IV 2), die sich höchstens ansatzweise aus den Berichten über seinen Vortrag „Über das Gute“ rekonstruieren lasse. Die anderen identifizieren die Dialoge mit Platons Philosophie – soweit diese eben schriftlich überhaupt fixierbar sei: „die zurückhaltende Form der Darlegung philosophischer Kernpunkte in den Dialogen und der häufige Gebrauch von Gleichnissen oder Mythen resultierten aus den zwangsläufigen Grenzen, die für Platon der Erkenntnis der höchsten Dinge gesetzt seien“ (Kullmann 1991: 1).

Neben dem *Phaidros* enthalten der 7. Brief und die *Politeia* (dort im Zusammenhang mit der Besprechung der Idee des Guten) Stellen, die Platons Verhältnis zur Schriftlichkeit explizieren. Die vorgebrachten Argumente haben nach Kullmann (1991: 3f) zwei Stoßrichtungen: Das *dialektische* Argument hält es für unmöglich, die Wahrheit über die „höchsten Dinge“ in schriftlicher Form zu vermitteln. Ihre Erkenntnis setzt ein „intensives Zusammensein“ voraus bei dem im dialektischen Spiel von Frage und Antwort Formulierungen und Erkenntnisse aneinander gerieben werden.¹²

Das *esoterische Argument* geht von der Beobachtung aus, dass ein Text sich seine Leserinnen nicht aussuchen kann. In unverständiger Hand beinhaltet ein Text, der sich um die höchsten Dinge bemüht, eine doppelte Gefahr:

¹² „[A]us häufiger familiärer Unterredung gerade über diesen Gegenstand sowie aus innigem Zusammenleben entspringt plötzlich jene Idee aus der Seele wie aus einem Feuerfunken das angezündete Licht und bricht sich dann selbst weiter seine Bahn.“ (*Phaidros*, 341c)

einerseits für die Leserinnen, die sich „für weise halten, statt weise zu sein“, andererseits für den Text, dem häufig mit Verachtung oder Hochmut begegnet werden wird.¹³

Der Frage, ob die von Platon in seinen eigenen schriftlichen Werken gewählte Form des Dialogs den Versuch einer teilweisen Antwort auf die Mängel der Schrift darstellt und ob vielleicht *Interactive Fiction* darauf eine noch bessere Antwort bietet, werde ich im dritten Teil dieser Arbeit wiederaufgreifen.

Skilleås (2007) glaubt, das Paradox des auf höchstem Niveau schriftstellern-den Schriftkritikers durch den Hinweis darauf lösen zu können, dass Literatur im alten Griechenland ein stark performatives Element hatte:

The key is performance. In our time we think of literature mainly as a solitary pursuit, but to the Greeks of Plato's time it was performed. (Skilleås 2007: 46)

Die Performance eröffnete den Rhapsoden die Möglichkeit, durch die mit-reißende Art ihres Vortrages die Emotionen ihres Publikums anzusprechen und dessen kritischen Blick zu verwässern – was der Philosoph nicht gut-heißen kann.¹⁴ Diese Argumentation führt uns allerdings bereits weg von der

¹³ Wenden wir diese beiden Argumente an, um Kullmanns oben vorgestellte Analyse der Positionen der Platonforschung zu verfeinern, stellt sich heraus, dass seine Einteilung etwas unscharf ist, durch die beiden Argumente eine Matrix von vier möglichen Positionen gebildet wird: So scheint es etwa – zumindest in der Karikatur von Szlezák – durchaus Vertreterinnen einer Position zu geben, die davon überzeugt sind, dass „der platonische Dialog [...] all das [könne], was die Schrift sonst nicht kann: erstens auf Fragen antworten, zweitens nur zu den geeigneten Adressaten sprechen (zu anderen aber schweigen), und drittens gegen Angriffe sich selbst zu Hilfe kommen.“ (Szlezák 1999: 259), die also „die höchsten Dinge“ für „textfähig“, für schriftlich fixierbar halten (und beide platonischen Argumente gegen die Schrift in Bezug auf seine Dialoge negieren). Und auf der Seite der Verfechter der These, die „ungeschriebene Lehre“ als die eigentliche zu verstehen, müssen ebenso in Bezug auf die Textfähigkeit zwei Positionen unterschieden werden: erstens jene, die davon ausgeht, dass das dialektische Argument auch auf alle esoterischen, sich an ein Fachpublikum richtenden Texte anzuwenden ist, dass es also eine „ungeschriebene Lehre“ gibt, die wir aber nicht in Textzeugnissen wie etwa den Berichten zu „Über das Gute“ zu finden hoffen dürfen. Und andererseits wiederum eine Position, die eine solche Hoffnung haben zu dürfen glaubt, weil sie das dialektische Argument im Fall dieser esoterischen Texte für nicht schlagend hält.

¹⁴ Und wenn der Philosoph die gleichen Mittel benutzt, dann nur für den guten Zweck: „Philosophy had, and still has, to speak the language of the cave in order to communicate with those less enlightened“ (Skilleås 2007: 46). Der Philosoph benutzt die Mittel der Literatur, um die Philosophie gegen die Literatur stark zu machen. Es ist kaum verwunderlich, dass diese Strategie nicht zu einer vollständigen Verdrängung der Literatur aus der Philosophie führen konnte.

reinen Schriftkritik, auf die sie keine wirkliche Antwort zu geben vermag, zu einer weiteren platonischen Kritik:

Anti-Mimesis

Platon hat nicht nur ein Problem mit der Schrift als Medium der Philosophie, sondern auch mit gewissen Formen der Dichtung. Aus dem von Philosophinnen regierten Idealstaat, dessen Bild er in der *Politeia* entwirft, sollen die Dramatikerinnen hinauskomplimentiert werden (und zwar höflich, immerhin: nicht geteert und gefedert, sondern „Myrrhenöl auf [ihr] Haupt gießend und es mit Wolle bekränzend“ (398a)). Platon erkennt das pädagogische Potential der Dichtung, weshalb die musische Erziehung alle Märchen auszuschließen hat, die die Kinder dazu bringen könnten, „in ihren Seelen Ansichten aufnehmen, die weithin jenen widersprechen, die sie als Erwachsene nach unserer Ansicht haben sollten“ (377b). Nicht nur die Kinder, deren Seele es erst zu formen gilt, sind in Gefahr: nachahmende Dichtung ist „Gift für den Geist der Hörer“ (595b) und imstande, selbst „vortreffliche Menschen zu schädigen“ (605c). Platon hat Angst vor der Nachahmung der Nachahmung, die die Gefahr birgt, zur schlechten Angewohnheit zu werden: „Oder hast du nicht bemerkt, wie eine von Jugend auf andauernde Nachahmung zu Wesen und Gewohnheit wird bei Körpern, Sprache und Denken.“ (395d).

Von den widerstreitenden Seelenteilen, die Platon in der *Politeia* identifiziert, wird durch die nachahmende Dichtung nicht der vernünftige angesprochen, der die Seele des gerechten Menschen beherrschen soll, sondern der begehrende. Denn „ungebärdige und schillernde“ Charaktere sind leichter und unterhaltsamer nachzuahmen und versprechen größeren Erfolg beim Publikum. Im Gegensatz zu Aristoteles, der das Mitleiden mit den Protagonisten als kathartisch kennzeichnen und positiv besetzen wird, bringt für Platon das Theater „in seinem Publikum eine Disposition für jene vernunftwidrigen Leidenschaften hervor, die es darstellt“ (Rebenitsch 2006: 298).¹⁵

Erlaubt werden soll deshalb im Idealstaat nur die „ungemischte Wiedergabe des Schicklichen“ (397d). Von der Form her bedeutet das, keine Werke zuzulassen, die nachahmende, d.h. direkte Rede beinhalten (es bleibt, als einzige rein „erzählende“ Form, nur die Lyrik), inhaltlich ist die Dichtung

¹⁵ Diese Denkfigur einer „umgekehrten Katharsisthese“ feiert heute etwa in den Debatten um Gewaltdarstellung in Filmen oder Computerspielen fröhliche Urständ.

der Wahrheit und Wahrhaftigkeit zu verpflichten¹⁶: Göttinnen sind also ohne Schwächen, Heldinnen heldenhaft, Menschen generell als tapfere, vernünftige, ehrfurchtsvolle und freie Vorbilder darzustellen.

Neben dieser Besorgnis um die moralischen Auswirkungen von Tragödie und Komödie beinhaltet die platonische Theaterkritik aber auch eine eminent politische Komponente:

Der Dichter ist laut Sokrates nie ein Fachmann dessen, was er darstellt, sondern immer nur ein Fachmann der Darstellung selbst. Er hat mithin nicht die genügende Ernsthaftigkeit für die Sachen, von denen er handelt, vielmehr reduziert er die Auseinandersetzung mit ihnen auf ein Studium der Oberfläche. Statt sich um die Wahrheit der Dinge zu kümmern, speist er uns mit deren Schein ab; mit anderen Worten: Die Dichtung etabliert einen Verblendungszusammenhang. [...] Die durch das Theater erzeugte politische Gemeinschaft urteilt [...], so der kritische Befund, gewissermaßen mit dem Auge statt mit dem Verstand, sie urteilt über das Wie der Darstellung, nicht über das Was des Dargestellten. (Rebenitsch 2006: 298)

Die Kritik an einer „Ästhetisierung der Politik“, die hier zum Ausdruck gebracht wird, wird auch von Walter Benjamin geteilt, der sie in seinem Kunstwerk-Aufsatz als faschistisch kennzeichnet.

Die Ästhetisierung politischen Handelns, so kann man die zentralen Motive dieses kritischen Diskurses zuspitzen, impliziert nämlich nicht nur 1) eine Trennung zwischen politischen Akteuren auf der einen und passiv konsumierenden Rezipienten auf der anderen Seite; unter ihrem Einfluss verwandeln sich 2) schließlich auch die politischen Akteure selbst tendenziell in Politikdarsteller, welche an die Stelle tatsächlicher Entscheidungen die publikumswirksame Inszenierung ihrer Möglichkeiten setzen – wobei am Ende 3) auch noch die inhaltliche Diskussion solcher Möglichkeiten der populistischen Erzeugung von Stimmungen geopfert zu werden droht. Als Konsequenz einer Ästhetisierung des Politischen löst sich die Sphäre politischen Handelns in die Elemente Spektakel und Publikum auf. (Rebenitsch 2006: 300)

Für Platon ist diese Herrschaft des Spektakels (die *theatrokratía*) ein Problem, weil sie mit seinen aristokratischen Vorstellungen kollidiert. Benjamin

¹⁶ Bemerkenswerterweise sind die Herrscherinnen nicht ausnahmslos an dieses Wahrheitsgebot gebunden: ihnen ist es durchaus erlaubt, „die Lüge um der Feinde oder der Bürger willen zum Nutzen des Staates zu gebrauchen.“ (389b)

steht der anarchischen Masse viel aufgeschlossener gegenüber, setzt sogar immer wieder revolutionäre Hoffnungen in sie. Für ihn besteht die große Gefahr des Spektakels in einer falschen Totalisierung: wenn aus einer Versammlung von Individuen der entdifferenzierte Zustand einer diffusen Totalität wird, der die Masse vom politischen Handeln trennt und zu bloß passiven Zuschauern macht. Im Gegensatz zu Platon geht es ihm nicht um eine elitäre Philosophenherrschaft, sondern um die Partizipation der Masse durch eine „Politisierung der Kunst“. Dafür ist die Struktur des Theaters zu revolutionieren, Ansätze dazu findet Benjamin bei Brecht.

Nach Brecht ist es die *Einfühlung* ins dramatische Geschehen, die zur kommunikativen Desintegration der Zuschauer führt, und die deshalb dem Publikum verunmöglicht werden muss. Damit wendet er sich auch gegen die aristotelische Konzeption des Mitleids, denn dieses eignet seiner Meinung nach nicht zur Politisierung: „Denn das Publikum versetzt sich gleichsam in die Leidenden, um selbst zu leiden, anstatt deren Leid zu beenden. Echtes Mitleid hingegen muss sich [...] in politischen Zorn transformieren oder es ist nichts wert; es muss sich praktisch wenden oder es verpufft.“ (Rebenitsch 2006: 303)

An Stelle der Einfühlung soll im Epischen Theater das *Staunen* treten, nicht, indem darauf verzichtet wird, die Wirklichkeit abzubilden, vielmehr geht es darum, diese „darstellend so zu *verfremden*, dass ihr wirklicher ‚Zustand‘ sich dem Zuschauer enthüllt“ (304). Politisch kann das Theater also nur werden, wenn es ihm gelingt, „die Zuschauer aus der passiven Position des Publikums zu befreien und in ein intellektuell interessiertes, ein, wenn man so will, philosophisches Verhältnis zum Dargestellten zu setzen“ (306). Das soll durch die bekannten *Verfremdungseffekte* des Brechtschen Theaters gelingen, die Unterbrechungen provozieren, an denen sich das Staunen der Zuschauer entzünden kann.

Das weiter oben dargestellte verderbliche Potential der Nachahmung und der Nachahmung der Nachahmung, das Platon beunruhigt, weil es nicht nur bei den Schauspielerinnen, sondern auch im Publikum zu einer Verdoppelung, einer Identitätsspaltung in Person und Rolle(n) führt, ist für Brecht kein Problem. Performanz- und Rollenbewusstsein bilden für ihn vielmehr „die unhintergehbare *Conditio* moderner Subjektivität“ (310) und Theater kann in dieser Hinsicht gar als „Modernisierungsapparat“ verstanden werden.

Die weitere Argumentation Benjamins nachzuvollziehen, ist hier nicht der Ort¹⁷, es sei lediglich noch festgehalten, dass Benjamin auf die bemerkenswerte Tatsache hinweist, dass sich Platon bei aller Kritik am Theater mit dem Dialog in seinen Werken für eine dem Drama sehr nah verwandte literarische Form entscheidet: „Die platonischen Dialoge eröffnen Benjamin zufolge nicht das Andere des Theaters, für das ihr theaterkritischer Held plädiert; vielmehr begründen sie selbst ein dramatisches Genre“ (Rebenitsch 2006: 308). Ein Genre, in dessen Tradition Benjamin nicht nur das mittelalterliche Mysteriendrama und das barocke Trauerspiel, sondern eben auch das Epische Theater einreicht.

Das Konzept der Entfremdung (besonders in der Fassung als *ostranenie* bei den russischen Formalisten) wird auch bei den Theoretikerinnen der *Interactive Fiction* gerne herangezogen, um Aspekte des Mediums aufzuzeigen bzw. um seine Literarizität zu diskutieren. Darauf wird später noch zurückzukommen sein. Ob *Interactive Fiction* geeignet sein könnte durch die im Vergleich zum Theater zusätzliche Erfahrungsdimension eines In-eine-Rolle-schlüpfens und Tun-Könnens noch viel wirksamere Entfremdungseffekte zu bewirken, ob es so etwas wie eine „Epische *Interactive Fiction*“ geben könnte, sei hier nur als Möglichkeit in den Raum gestellt, die nur durch die erfolgreiche Realisation in einer tatsächlichen *Interactive Fiction* praktisch bewiesen werden kann.

Das Unsagbare sagen

Wenn Platon zum Ausdruck bringt, dass „die höchsten Dinge“ nicht (direkt) sagbar sind, so spiegelt sich das in den Ansichten mancher moderner Philosophen, die aber dennoch nicht auf die Schrift verzichten möchten und deshalb nach Alternativen zum argumentativen Text suchen, um das „Unsagbare zu sagen“. Eine solche Suche gibt es etwa, in unterschiedlich akzentuierter Form, bei Kierkegaard und Adorno:

Unsagbarkeit ist das Leitmotiv der Wahl ihrer jeweiligen literarischen Form sowohl für Kierkegaard als auch für Adorno. Bei Kierkegaard liegt

¹⁷ Die interessierte Leserin wende sich an die Darstellung bei Rebenitsch (2006) oder an Benjamins Texte selbst: „Was ist das epische Theater?“ (I und II) und „Studien zur Theorie des epischen Theaters“. In: *Versuche über Brecht*, hg. von Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main 1971, 17–39

die Betonung auf dem Nicht-sagen-*dürfen*, bei Adorno auf dem Nicht-Sagen-*können*. Unsagbarkeit impliziert natürlich nicht, dass man überhaupt nichts sagen könne. Auch wenn man das Unsagbare nicht sagt, so kann man doch etwas anderes sagen und das Unsagbare meinen, mitmeinen oder anzielen. Unsagbarkeit impliziert also nicht generelle Schweigsamkeit, sondern allenfalls Schweigsamkeit darüber, *wovon* man nicht sprechen kann (vgl. Wittgensteins Schlusssatz des »Tractatus«). Wir können den Gedanken der Unsagbarkeit aber auch noch schwächer verstehen, und zwar so, dass man selbst von dem Unsagbaren sprechen kann, aber nicht im Sprachmodus des Sagens, sondern in einem anderen Sprachmodus, z.B. dem des Zeigens. (Gabriel 1990: 10)

Hier wird die Grenze zur Literatur überschritten: denn diese ist es, die „zeigt“, während „die Philosophie, tastend und unter Falsifikationsvorbehalt, „sagt““ (Nagl 1994: 12).¹⁸

[Der] Sprachmodus des Zeigens [lässt] sich eingliedern in eine übergreifende Mitteilungsform der Indirektheit, die beansprucht, mehr (oder anderes) zu meinen als sie explizit sagt (sagen darf oder sagen kann). Kierkegaard meinte etwas anderes als er sagte, Adorno meinte mehr als er sagte, und Wittgenstein meinte, was er nicht sagte. (Gabriel 1990: 11)

Es gibt gute Gründe, die Ausdrucksmöglichkeiten der Philosophie nicht auf die Beweisform einzuschränken:

Selbst Autoren wie Wittgenstein und Adorno, die sich des Arguments bedienen, tun dies doch nicht in *beweisender*, sondern in *aufweisender* Absicht. Und man muss nicht Adornos absurd-negative Einschätzung argumentativer Logik teilen, um zu erkennen, dass grundlegende philosophische Einsichten sich nicht nur auf Argumenten gründen.

Diese Erkenntnis ist selbst eine grundlegende philosophische Einsicht und scheint mir, *weil* sie grundlegend für das Verständnis der Philosophie ist, insbesondere selbst zu denjenigen Einsichten zu gehören, deren Anerkennung argumentativ nicht erzwingbar ist. (Gabriel 1990: 16f)

Wenn anerkannt wird, dass es Erkenntnisse gibt, die nicht explizit gemacht, sondern nur implizit mitgeteilt werden können (oder dürfen), die nicht gesagt, sondern gezeigt werden müssen, dann scheint *Interactive Fiction* dieser

¹⁸ Vgl.: „Shakespeare’s plays are works of philosophy – philosophy not argued but shown“. (Scruton, Roger: *Gentle Regrets: Thoughts from a Life*. London 2005, S. 9, zitiert nach Skilleås (2007: 57))

indirekten Form der Mitteilung eine weitere Dimension zu eröffnen: sie ermöglicht nicht nur ein sehr plastisches Zeigen, sondern auch eine sehr viel unmittelbarere Erfahrung durch ein Tun-lassen.

***Interactive Fiction* — Literatur**

Was ist *Interactive Fiction*?

Theoretische Auseinandersetzungen mit *Interactive Fiction* beschränken sich bisher in erster Linie auf das Feld der Literaturwissenschaften. Die Ergebnisse dieser Untersuchungen können uns als Ausgangspunkt dienen und Hilfestellung leisten, beim Versuch, die Alleinstellungsmerkmale dieser jungen Literaturgattung auszumachen. Das wird uns ermöglichen, festzustellen, ob es etwas an der *Interactive Fiction* gibt, das sie als philosophisches Medium brauchbar macht.

Die Antwort auf die in der Kapitelüberschrift gestellte Frage ist durchaus nicht einfach zu geben und bleibt auch bei den ambitionierteren der bisherigen Versuche provisorisches Stückwerk:

The best scholarly answers to the question “What is IF?” have tended towards the provisional and composite, covering aspects such as form (hardware, software architecture, and interface), process (methods of engaged conversation / exploration / interaction / participation / play), genre (often narrowly understood as themes present in typical or archetypical works), and history (invention, commercial boom / bust, and independent era). (Douglass 2007: 15f)

Im formalen Sinne kann *Interactive Fiction* mit Douglass (2007: 8) beschrieben werden als „a text-based narrative experience in which a person interacts with a computer software simulation by alternately typing text phrases (generally a command in the imperative mood) and reading software-generated text responses (generally a statement in the second person present tense)“.

Abgesehen davon, dass diese Beschreibung nicht vollständig ist, weist Douglass darauf hin, wie wichtig es ist, sich der Erfahrung der Interaktion mit Werken der *Interactive Fiction* selbst auszusetzen. Es reicht nicht, lediglich beschreibende Texte über diese Erfahrung zu lesen, denn

technical and procedural descriptions tend to elide the crucial fact of how the command line prompt enables exploration and acts as a locus of experience: that it marks a gap between what the interactor knows and does not know, that it is a site of closure and coming into understanding, and that the result synthesizes the thesis of the program's narration with the antithesis of the interactor's interrogation. (11).

In keiner Weise entspricht das Lesen eines *Transcripts*, also des von Interakteurin und Computerprogramm in der Interaktion gemeinsam erzeugten Textes der originären Interaktionserfahrung, vermag aber an dieser Stelle zumindest einmal anschaulich machen, wie sich die oben abstrakt beschriebene „text-based narrative experience“ in der Realität gestaltet. Im folgenden Auszug folge ich der Konvention der meisten Werke der *Interactive Fiction*, die ein Größer-als-Zeichen benutzen, um die Interakteurin zu einer Eingabe aufzufordern.

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.

>EXAMINE MAILBOX

The small mailbox is closed.

>OPEN MAILBOX

Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>TAKE LEAFLET

Taken.

Wie sich an dieser Beispielinteraktion mit *Zork I*¹⁹ sehen lässt, wird die Welt, die der Text mit den Eröffnungssätzen erschafft, nicht bloß beschrieben, das Programm erlaubt uns vielmehr einen handgreiflichen Umgang mit dieser Welt und den in ihr enthaltenen Objekten.

Douglass hat die Begriffe „Interactor“, „Exploration“ und „Interrogation“ im obigen Zitat mit Bedacht gewählt. Die Eingabe der Interakteurin ist zwar einerseits ein Befehl, impliziert aber, zumindest bei der ersten Anwendung, immer auch die Frage: „Kann ich diesen Befehl auch tatsächlich verwenden?“. Es handelt sich eher um eine Art *Verhör* und nicht um eine Unterhaltung,

¹⁹ Blank, Marc und Lebling, Dave (1980): *Zork I: The Great Underground Empire*. Infocom. Z-Machine/ZIL.

weil das Verhältnis der „Gesprächspartnerinnen“ durch Asymmetrie gekennzeichnet ist.

Die Tätigkeit der Rezipientin einer *Interactive Fiction* wiederum ist mit Lesen und Schreiben unzureichend beschrieben: lesend und schreibend *erkundet* sie eine Welt. In einem sehr allgemeinen Sinn kann man mit der Rezeptionsästhetik einer Louise Rosenblatt die Haltung gegenüber Literatur insgesamt als eine Exploration betrachten, oder, einschränkend, mit den Theoretikerinnen des Hypertext dies lediglich für *ergodische* Texte geltend machen, in denen tatsächlich die Möglichkeit besteht, unterschiedliche Pfade zu beschreiten (vgl. S. 37ff). In einem pragmatischen Sinn wiederum liest sich der Wörterbucheintrag zu *Exploration* („the action of traveling in or through an unfamiliar area in order to learn about it“²⁰) wie eine adäquate Beschreibung von *Interactive Fiction* (in ihrer räumlichen Metaphorik). Und schlussendlich mag man auch noch die wörtliche Übersetzung des lateinischen *ex-plorare* („to cry out“, also „laut aufschreien bzw. weinen“) passend finden, weil das Fortschreiten der Handlung einer *Interactive Fiction* vom „Aufschreien“, von Äußerungen der Rezipientin abhängig ist.

Für Nick Montfort (2004: vii) unterscheiden sich Werke der *Interactive Fiction* durch zwei Merkmale von anderen, verwandten Formen von Cybertexten und elektronischer Literatur: „[they] are able to understand natural language input to some extent and, based on such input, to effect action in a systematic world that they simulate.“ Verwirklicht wird das durch die zwei wesentlichen Komponenten der Software, als die *Interactive Fiction* stets auch begriffen werden kann: der *Parser* ist der Teil des Programms, der den natürlichsprachlichen Input verarbeitet und „versteht“; das *World Model* beinhaltet Repräsentationen der Objekte, ihrer Relationen und der Regeln und Gesetze, nach denen die Welt funktioniert.

Geschichte der *Interactive Fiction*

Dank der Arbeiten von Jerz (2002), Montfort (2004) und Maher (2006) mangelt es nicht an ausführlichen Darstellungen der noch relativ jungen Geschichte der *Interactive Fiction*²¹. In ihnen wird aber vor allem auch überzeugend

²⁰ New Oxford American Dictionary 2nd edition © 2005 by Oxford University Press, Inc.

²¹ Ein sehr guter Überblick für den Einstieg findet sich in dem Interview mit Jimmy Maher *Interactive fiction, from birth through precocious adolescence: a conversation with Jimmy Maher* (Kaplan und Maher 2009).

die in mehreren akademischen Arbeiten – u.a. bei Aarseth (1997) – vertretene Ansicht widerlegt, bei *Interactive Fiction* handle es sich um ein totes Genre, seit die Entstehung neuer Werke nach dem Untergang der großen Spielehersteller nicht mehr mit kommerziellen Absichten verbunden ist.

Gewöhnlich wird die Geschichte der *Interactive Fiction* als eine erzählt, deren Höhepunkt durch eine kurze, kommerziell erfolgreiche Phase in den Achtziger Jahren gebildet wird, die das Genre definiert haben soll. Diese Darstellung übersieht nicht nur, dass das allererste, namensgebende *Adventure* gewissermaßen ein Open Source-Projekt darstellt, sondern auch, dass die *Independent*-Ära eine ganze Menge Innovationen gebracht hat.

Aber von Anfang an: Die Geschichte beginnt 1975 mit dem Spiel *Adventure*, das William Crowther auf einem Großrechner für seine beiden Töchter schreibt. Viele der noch heute geltenden Konventionen in Werken der *Interactive Fiction* finden sich bereits in diesem Spiel – beispielsweise die räumliche Navigation über die Eingabe von Himmelsrichtungen – und inspirieren sich häufig durch sein Hobby Höhlenforschung. Tatsächlich ist es ein häufig von ihm besuchtes Höhlensystem, das *Mammoth Cave System* in Kentucky, das Crowther in *Adventure* modelliert. Als zweiter wichtiger Einfluss wird häufig das Pen-&-Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* namhaft gemacht, das kurz zuvor erschienen war und auch von Crowther gespielt wurde.

Adventure zirkulierte im Arpanet, dem Vorläufer des heutigen Internet, einem damals noch recht exklusiven Ort, der in der Hauptsache von militärischen Einrichtungen und Universitäten bevölkert wurde. Dort wurde es von Don Woods entdeckt, der es mit Erlaubnis Crowthers, der ihm den Sourcecode zur Verfügung stellte, weiter verbesserte. Diese neue Version erlebte einen wahren Boom und legte die IT-Departments der Universitäten teilweise wochenlang lahm, während ihre Mitarbeiter damit beschäftigt waren, das Spiel zu knacken.

Zu den hunderten Weiterentwicklungen und Imitaten gehörte auch *Zork*, das zum Bestseller der von MIT-Studenten und -Professoren gegründeten Firma Infocom werden sollte, nachdem diese es geschafft hatten, das Spiel (in mehreren Teilen) auf den gerade aufkommenden Heimcomputern lauffähig zu machen, die in ihrer Kapazität den Großrechnern (vorläufig) natürlich weit unterlegen waren.

In der folgenden kommerziellen Blütezeit erreichten Text-Adventures nicht selten Verkaufszahlen bis in die Hunderttausende. Aber obwohl man über-

zeugt war, den graphischen Spielen das Wasser reichen zu können²², wurde verabsäumt, der glitzernden Graphikwelt durch konsequente, innovative Weiterentwicklung etwas entgegenzusetzen. Gemeinsam mit falschen Business-Entscheidungen – besonders drastisch im Falle Infocoms – führte das zu einem frühen Ende (erfolgreicher) kommerzieller *Interactive Fiction*.

Allerdings bedeutet das keineswegs das Ende von *Interactive Fiction* überhaupt – ganz im Gegenteil: Waren schon in den Achtzigern Produkte entstanden, die es Heimanwenderinnen erlauben sollten, selbst Textadventures zu verfassen, entwickelte eine Community von Enthusiastinnen jetzt neue und mächtige Programmiersprachen für *Interactive Fiction*. Zugleich bemühten sie sich um ein *Reverse-Engineering* der Interpreter kommerzieller Spiele, so dass diese weiterhin spielbar blieben. Was die IF-Community geschaffen hat, ist beeindruckend: nicht nur entstehen jedes Jahr – befeuert durch regelmäßig stattfindende Wettbewerbe – unzählige neue Werke, diese werden auch in einer riesigen online-Datenbank²³ gesammelt und sind dadurch für alle problemlos und kostenlos zugänglich. War es bis vor kurzem nötig, einen Interpreter zu installieren, um in den Genuss von *Interactive Fiction* zu kommen, ist das durch die Entwicklung von Javascript-Interpretern unnötig geworden, die es erlauben, direkt im Browser mit *Interactive Fiction* zu interagieren.

Gelegentlich gibt es Versuche, *Interactive Fiction* wieder zu kommerzialisieren. Einen besonders vielversprechenden Anlauf hat der renommierte *Interactive Fiction*-Autor und -Entwickler Andrew Plotkin genommen, der durch ein Crowdfunding-Projekt auf *Kickstarter.com* 30.000 US-\$ aufgestellt hat, um ein Jahr lang an der Entwicklung eines Text-Adventures für iOS, das Betriebssystem von Apples iPhone und iPad, arbeiten zu können. Generell werden große Hoffnungen in die neuen E-Book-Reader und Tablet-PCs ge-

²² Dieses Gefühl der Überlegenheit in Bezug auf den (künstlerischen und intellektuellen) Anspruch dokumentiert sich ausgezeichnet in den Werbesujets von Infocom, beispielsweise in den Slogans „We stick our graphics where the sun don’t shine.“ oder „We unleash the world’s most powerful graphics technology.“ neben der Abbildung eines menschlichen Gehirns. Im Text heißt es dann: „We draw our graphics from the limitless imagery of your imagination—a technology so powerful, it makes any picture that’s ever come out of a screen look like graffiti by comparison.“ (Jason Scott hat eine illustrative Sammlung von Infocom-Werbung zusammengestellt: www.flickr.com/photos/textfiles/sets/72157622111007949/)

²³ Die Datenbank selbst – das *Interactive Fiction Archive* – findet sich unter ifarchive.org und wird über Kataloge wie die *Interactive Fiction Database* (ifdb.tads.org) oder *Baf’s Guide to the IF Archive* (wurb.com/if) zugänglich gemacht.

setzt, auf denen sich *Interactive Fiction* problemlos spielen lässt und die ein neues Publikum für das Genre gewinnen könnten.

Der populären Erzählung einer (vergangenen) „Goldenen Zeit“ – der kommerziellen Ära – stellt Douglass die Überlegung entgegen, dass die Geschichte der *Interactive Fiction* auch als die kontinuierliche Geschichte einer „successful relationship to the model of network distribution“ aufgefasst werden könnte:

The commercialization of IF, while foundational for the later commercial computer games industry, can be recast in this telling as 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. (Douglass 2007: 20)

Dieser Blick auf die Geschichte von *Interactive Fiction* steht in radikalem Gegensatz zur vorherrschenden Erzählung, wie sie auch in zahlreichen Artikeln zum Thema perpetuiert wird: die Erzählung vom Tod der *Interactive Fiction* nach dem Ende der kommerziellen Ära.²⁴ Auch wenn Jerz, Montfort und Maher wertvolle Arbeit bei der Korrektur dieses Geschichtsnarrativs geleistet haben und zeitgenössischer *Interactive Fiction* den Stellenwert einräumen, den sie verdient, so beschränkt sich ihre Geschichtsschreibung dennoch nach wie vor auf die bloße Nacherzählung des „what“. Für Douglass ist es an der Zeit, sich davon zu verabschieden und sich stattdessen dem „why“ und „how“ zu widmen. An die Frage, wie es etwa zu einigen der bemerkenswerten Konventionen von *Interactive Fiction* (wie beispielsweise dem Gebrauch des Imperativs) gekommen ist, lassen sich erhellende Untersuchungen von Werken anschließen, in denen ebendiese Konventionen verletzt werden.

Darauf, dass der Begriff *Interactive Fiction* eigentlich sehr unscharf ist und in der Vergangenheit zur Bezeichnung der verschiedensten Dinge verwendet wurde, wurde bereits in mehreren Arbeiten hingewiesen. Historisch bezog sich der Begriff auf die unterschiedlichsten Textformen²⁵, oder wurde als Synonym für entweder „electronic literature“ oder „hypertext fiction“ gebraucht, was

²⁴ Jeremy Douglass widmet diesem Phänomen eine ausführliche Betrachtung in seinem Artikel *IF is History! Interactive Fiction in the News* (2006).

²⁵ „The phrase “interactive fiction” opens out onto a whole universe of media forms, including IF (e.g. *Zork*), hypertext fiction (e.g. *Afternoon*), immersive puzzle games (e.g. *Myst*), cinematic action games (e.g. *Dragon’s Lair*), gamebooks (e.g. Choose Your Own Adventure), and much more.“ (Douglass 2007: 28)

nicht selten zu Missverständnissen Anlass gab, wenn verschiedene Theoretikerinnen unter dem selben Titel ganz unterschiedliche Dinge verhandelten.

Was *Interactive Fiction* NICHT ist

Ich möchte abschließend noch einige verwandte – und auf den ersten Blick vielleicht sehr ähnlich erscheinende – Formen elektronischer Literatur vorstellen, in der Hoffnung, durch das Herausstreichen der Unterschiede einige Charakteristika von *Interactive Fiction* dadurch noch deutlicher werden zu lassen.

Interactive Fiction teilt beispielsweise sehr viele Merkmale mit *Chatbots*. Auch diese reagieren mit Text auf Benutzereingaben auf der Kommandozeile. Simuliert wird allerdings weniger eine Welt, als ein Gespräch, und im Hintergrund arbeitet kein Parser, der versucht, den Input zu „verstehen“ und in Manipulationen der simulierten Welt zu übersetzen, sondern eine sehr komplexe Mustererkennung, mit deren Hilfe eine möglichst überzeugende Gesprächspartnerin simuliert werden soll. Auch wenn es Chatbots wie Joseph Weizenbaums Klassiker *Eliza*²⁶ (1966) oder der ständig weiterentwickelten

²⁶ *Eliza/DOCTOR* ist die Simulation eines Psychoanalytikers und liefert überzeugende Gespräche wie das folgende (zitiert nach Niesz und Holland 1984: 117) – der *Output* des Computerprogramms ist hier in Großbuchstaben gesetzt:

Men are all alike.
IN WHAT WAY?
They're always bugging us about something or other.
CAN YOU THINK OF A SPECIFIC EXAMPLE?
Well, my boyfriend made me come here.
YOUR BOYFRIEND MADE YOU COME HERE—THAT'S INTERESTING.
He says I'm depressed much of the time.
I AM SORRY TO HEAR YOU ARE DEPRESSED.
It's true. I am unhappy.
DO YOU THINK COMING HERE WILL HELP YOU NOT TO BE UNHAPPY?

* * *

WHY DO YOU THINK I DON'T ARGUE WITH YOU?
You are afraid of me.
DOES IT PLEASE YOU TO BELIEVE I AM AFRAID OF YOU?
My father is afraid of everybody.
REALLY, EVERYBODY?
My father is very fearful.
WHAT ELSE COMES TO YOUR MIND WHEN YOU THINK OF YOUR FATHER?
Bullies.
DOES THAT HAVE ANYTHING TO DO WITH THE FACT THAT YOUR BOYFRIEND
MADE YOU COME HERE?

A.L.I.C.E. in Einzelfällen durchaus gelingen mag, ihre Gesprächspartnerinnen über kürzere Zeiträume von ihrer Intelligenz zu überzeugen, sind sie doch immer noch weit davon entfernt, tatsächlich den von Turing vorgeschlagenen Test²⁷ zu bestehen. Die Grenze zwischen *Interactive Fiction* und Chatbots ist allerdings durchaus nicht eindeutig zu ziehen und wird durch moderne Werke wie Emily Shorts *Galatea*²⁸ in Frage gestellt, die sich auf Konversationen fokussieren und in denen die simulierte Welt nur eine Nebenbedeutung als Kulisse hat.

Noch näher ist die Verwandtschaft zu MUDs²⁹ und MOOs (*MUD Object Oriented*) – Online-Mehrbenutzerumgebungen, die häufig die gleichen Programmiersprachen verwenden, die auch bei *Interactive Fiction* zum Einsatz kommen. Benutzerinnen können sich hier aktiv an der Produktion der gemeinsamen simulierten Welt beteiligen, neue Räume und Rätsel für die Mitspielerinnen kreieren. Ein wesentlicher Unterschied zu *Interactive Fiction* besteht darin, dass durch die Einführung anderer PCs³⁰ der Faktor Zeit plötzlich von Bedeutung ist. Während es bei *Interactive Fiction* keine Rolle spielt, ob zwischen zwei Benutzereingaben Minuten, Stunden oder gar Jahre vergehen, kann sich die simulierte Welt eines MUDs durch die Aktivität anderer Benutzerinnen gewaltig verändert haben, sodass eine beabsichtigte Aktion wenige Minuten später plötzlich nicht mehr möglich ist, weil das anvisierte Objekt bereits von jemand anderem entfernt worden ist.

Interactive Fiction unterscheidet sich auch von *Hypertext Fiction*, wo die Navigation meist über das Anklicken von Hyperlinks passiert – auch wenn es zahlreiche hybride Formen gibt. Douglass (2007: 58) argumentiert, dass die freie Texteingabe und folglich das Ausprobieren, Raten und die Möglichkeit des Scheiterns, das entsprechende Fehlermeldungen nach sich zieht, die

²⁷ Nach diesem Test ist eine Maschine als intelligent zu betrachten, wenn eine menschliche Fragenstellerin, die sich ohne Sicht- und Hörkontakt mit einer menschlichen Gesprächspartnerin und der Maschine unterhält, die beiden nicht mehr voneinander zu unterscheiden vermag.

²⁸ Short, Emily (2000): *Galatea*

²⁹ Über die Bedeutung des Akronyms besteht nicht uneingeschränkte Einigkeit, meist wird es heute jedoch als *Multi User Dungeons* gedeutet.

³⁰ Die PCs (*Player Characters*) bilden jenen Teil der Bevölkerung einer Spielwelt, der tatsächlich von menschlichen Spielerinnen kontrolliert wird – im Gegensatz zu vom Computer gesteuerten automatischen NPCs (*Non-Player Characters*). Während diese Unterscheidung in MUDs oder auch bei Rollenspielen, wo es mehrere *Player* und von ihnen kontrollierte *Characters* gibt, durchaus Sinn macht, liefert Douglass gute Gründe, die Terminologie für *Interactive Fiction* zu überdenken (vgl. S. 62f)

ihrerseits das Wissen über die simulierte Welt vergrößern, untrennbar mit *Interactive Fiction* verbunden sind.

Interactive? Fiction?

interactive fiction is perhaps best
understood as a fiction: the fiction of
interactivity

(Espen Aarseth: *Cybertext*, 51)

War ganz zu Anfang die Genrebezeichnung *Adventure Games* eindeutig gewesen, wurde es mit dem Aufkommen graphischer Adventures nötig, sich als *Text Adventure Games* davon abzugrenzen. Als alternative Bezeichnung wurde schon von Scott Adams, der das erste kommerzielle Text-Adventure veröffentlichte, die Bezeichnung *Interactive Fiction* eingeführt. Dieser Name wurde später vor allem von der amerikanischen Firma Infocom zur Bezeichnung ihrer höchst erfolgreichen Produkte verwendet und dadurch popularisiert.

Interactive?

Wie Douglass (2007: 40) feststellt, ist es jedoch in jüngeren Arbeiten zu *Interactive Fiction* durchaus üblich geworden, auf die Unschärfe dieser Genrebezeichnung hinzuweisen und sich insbesondere vom theoretisch angeblich unbrauchbaren Adjektiv „interaktiv“ zu distanzieren („a statement repudiating ‘interactivity’ for its vagueness has become a great commonality“). Meist wird dennoch am Namen festgehalten, schon deshalb, weil er sich in der Community als Selbstbezeichnung durchgesetzt zu haben scheint: es gibt die *Interactive Fiction Database*, IF-Wettbewerbe, IF-Newsgroups, IF-Newsletter etc.

Die wirkmächtigste Kritik findet sich bei Aarseth (1997), der „Interaktivität“ als nichtssagendes Schlagwort kommerzieller Rhetorik verdammt, „accepted uncritically by academics with little concern for precise definitions or implicit ideologies“ (48). Die zwei von Aarseth entdeckten formalen Definitionen von Interaktivität spiegeln sich für Douglass in späteren Definitionsversuchen und laufen auf die folgende Dichotomie hinaus: entweder Interaktivität wird – als bloße Partizipationsmöglichkeit der Interakteurin – so weit gefasst, dass sich (beinahe) alles damit bezeichnen lässt und die Spezifika der Neuen Medien damit nicht mehr getroffen werden, oder die Definition ist so strikt, dass sie

nur von einem menschlichen Gegenüber oder einer in unbestimmter Zukunft zu erfindenden künstlichen Intelligenz erfüllt werden kann.

Auch Chaouli (2005) vermisst bisher eine kohärente Beschreibung von Interaktivität und äußert den Verdacht, dass sich diese als unmöglich erweisen könnte, „for the simple reason that interactivity and communication may turn out not to permit a final ontological distinction“ (604). Sein Text *How Interactive Can Fiction Be* bezieht sich in erster Linie auf Hypertext und ignoriert *Interactive Fiction* weitgehend, obwohl er MUDs und MOOs als vielversprechende Beispiele sieht, die es schaffen „to fascinate their users while simultaneously provoking them into writing“ (615).

Kocher (2007) greift eine Unterscheidung von Laurel (1993) auf, die es erlaubt, Grade von Interaktivität zu differenzieren. Interaktivität setzt sich in diesem Modell aus den Faktoren „frequency“ (Häufigkeit der Inputmöglichkeiten), „range“ (Eingabebereich: binäre bis unbeschränkte Handlungsmöglichkeiten) und „significance“ (Grad der Einflussnahme der Spielerin) zusammen. In Kochers ludoliterarischem Typenkreis, der eine Einteilung der verschiedenen narrativen Computerspiel-Gattungen erlauben soll, finden sich Adventure-Games in unmittelbarer Nähe zum statischen Pol der Interaktivitäts-Achse. Insbesondere Text-Adventures, die üblicherweise in einem „turn-based“-Modus ablaufen (d.h., dass sich die Spielwelt nicht unabhängig von Spielereingaben verändert) zeichnen sich durch eine verhältnismäßig niedrige „Klickfrequenz“ bzw. Eingabehäufigkeit aus. Auch der „range“ ist häufig sehr eingeschränkt, weil die Spiele durch Rätsel meist sehr rigide strukturiert sind. In Bezug auf die Signifikanz hat die Spielerin wenig Einflussmöglichkeit auf den Verlauf der Handlung.

Das Interaktivitätsangebot klassischer Adventure-Games bezeichne ich als statisch, da es der Spielerin keine bedeutende Handlungsfreiheit zugesteht. Sie kann in der Regel zwar frei durch die Spielwelt navigieren (»frequence«), es bieten sich ihr jedoch weder ein breites Handlungsspektrum (»range«), noch nehmen ihre Entscheidungen Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte (»significance«). (Kocher 2007: 106)

Am dynamischen Pol des ludoliterarischen Typenkreises finden sich entsprechend der oben erwähnten Probleme einer Maximaldefinition von Interaktivität keine real existierenden Spiele, sondern Visionen eines „Cyberdramas“, exemplarisch festgemacht am Film *eXistenZ*³¹, der die Fiktion eines Spiels

³¹ *eXistenZ* (Kanada/UK 1999, Regie: David Cronenberg)

präsentiert, in dem es nicht mehr möglich ist, Realität und Illusion voneinander zu unterscheiden, was die entsprechenden Konsequenzen mit sich bringt:

Die Intensität dieser Simulation kann auch ethische Probleme aufwerfen, da gewisse Entscheidungen in der Spielwelt, wie beispielsweise jemanden zu töten, aufgrund dieser Immersivität so echt sein können wie in der lebensweltlichen Realität. (Kocher 2007: 201)

In unmittelbarer Nachbarschaft zum dynamischen Pol sind außerdem Gesellschaftssimulationen und Rollenspiele angesiedelt, die nach Kocher einen sehr viel direkteren Einfluss der Spielerin auf den Spielverlauf („agency“) ermöglichen.

Fiction?

Nicht von ungefähr wird gerne die *Interactive Fiction* herangezogen, wenn die Erzählforschung sich dem Computerspiel nähert, ist es doch ein Spielgenre in dem narrative Elemente üblicherweise eine sehr große Rolle spielen.

IF claims at least superficially to be “interactive fiction,” which is to say some form of computational narration. Yet formulations of computational narration are heavily contested due to difficulties in outlining a form of narration that is both *exclusive* to computation and *sufficient* in its narrative result. Hypertextualists and gamebookers tend to find opposing formulations either insufficiently narrative or too rigorous to be fulfilled; while A.I. researchers, conversationalists and dramaturges tend to find opposing formulations non-exclusive to computational media or too general to be convincing. (Douglass 2007: 48)

Douglass ist auch deshalb mit dem Begriff *Interactive Fiction* nicht ganz glücklich, weil durchaus nicht davon auszugehen ist, dass *Interactive Fiction* sich auf fiktionale Texte zu beschränken hat (auch wenn es bisher nur ganz wenige Gegenbeispiele gibt, die beispielsweise historische Ereignisse oder Gegebenheiten simulieren oder in Richtung Poesie experimentieren). In der Zusammenfassung liest sich die Problematik bei Douglass folgendermaßen:

The term IF is over-general because it is constituted by the *command line*, a specific form of interactivity. The term IF is also over-specific because it is a form of literature, not necessarily constrained to prose fiction. (Douglass 2007: 60)

Sein Vorschlag für einen treffenderen Neologismus lautet *Command Line Literature* (CLL), mit dem die Art der Interaktion (nämlich über einen *Command Line Parser*) spezifisch genug, die Art des Ergebnisses (Literatur, in einem sehr breiten Sinn verstanden als „things made of letters“) jedoch umfassend genug gefasst werde³².

Literarizität

Zur Frage, ob es sich bei *Interactive Fiction* überhaupt um Literatur handelt, stellt Randall (1988) schon Mitte der 80er ein verstärktes Bemühen unter den Autorinnen von *Interactive Fiction* fest, mit ihren Produktionen einen literarischen Anspruch zu verbinden. In seiner Untersuchung konzentriert er sich auf Werke, die zwischen 1984 und 1986 veröffentlicht und in der Auseinandersetzung anderer Theoretikerinnen mit *Interactive Fiction* vernachlässigt wurden: vier Titel aus der Electronic Novels-Serie von Broderbund Software (zuvor Synapse), darunter *Mindwheel*³³ von Robert Pinsky, einem arrivierten Autor und späteren *Poet Laureate* und zwei Titel von Infocom (*A Mind Forever Voyaging*³⁴ und *Trinity*³⁵). Im Rückgriff auf die russischen Formalistinnen und Wiktor Schklowskis Konzept der *ostranenie* (Verfremdung) als wesentliches Merkmal von Literatur, sieht Randall die Literarizität von *Interactive Fiction* schon dadurch belegt, dass sie Vertrautes fremd erscheinen lasse, „simply by using the computer as medium“ (189). Ob das wirklich Schklowskis *ostranenie* ist, die sich in der von Randall zitierten Beschreibung von Hawkes folgendermaßen liest: „to defamiliarize that with which we are

³² Heibach (2003) geht hier sogar noch einen Schritt weiter und schlägt die Verwendung des Begriffs „Sprachkunst“ anstelle von Literatur vor: „»Sprachkunst« signalisiert eine Allgemeinheit, weil er – mehr als der Begriff der Literatur – eine Flexibilität in der Referenzierung auf die verwendeten Medien verspricht. »Sprachkunst« verweist auf die Sprache als prinzipiell transmedialen Code, der weitgehend problemlos in unterschiedlichen Medien umgesetzt werden kann, wobei er sich allerdings je nach medialer Struktur verändert.“ (Heibach 2003: 25) – Diese Position geht auch über Aarseth (1997) hinaus, der seine *Ergodic Literature* ebenfalls medienunabhängig denken möchte, wobei er sich aber auf elektronische und Printliteratur beschränkt und andere Formen von Sprachlichkeit nicht einbezieht. Diese (insbesondere Aarseths) Vorschläge haben zwar das Verdienst, die Sichtbarkeit von *Interactive Fiction* im akademischen Diskurs zu erhöhen, bringen aber auch Unschärfen mit sich, die es beispielsweise nicht mehr erlauben, zwischen einem Werk der *Interactive Fiction* und einem Gamebook zu unterscheiden. (vgl. S. 37ff)

³³ Pinsky, Robert / Mataga, William und Hales, Steve (1985): *Mindwheel*. Brøderbund Software. BTZ.

³⁴ Meretzky, Steve (1985): *A Mind Forever Voyaging*. Infocom. Z-Machine/ZIL

³⁵ Moriarty, Brian (1986): *Trinity*. Infocom. Z-Machine/ZIL

overly familiar, to ‘creatively deform’ the usual, the normal, and so to inculcate a new, childlike, non-jaded vision in us, ... so that we end by *seeing* the world instead of numbly recognizing it“³⁶?

Für Randall spielen in *Interactive Fiction* neben Verfremdungseffekten aber auch gegenteilige eine Rolle, solche nämlich, die gerade eine Vertrautheit mit Unbekanntem und Fremdem herstellen. Diese Effekte werden erzielt, indem *Interactive Fiction* aus dem Repertoire der (vertrauten) literarischen Tradition schöpft: „If we judge a traditional text’s literariness partly by how it breaks from its own traditions, we judge the literariness of interactive fiction partly by how it adheres to those traditions.“ (189)

Während Buckles (1987) in einem ein Jahr zuvor erschienenen Artikel noch die Entstehung literarischer *Interactive Fiction* für die Zukunft erhofft hatte³⁷, sieht Randall diese Hoffnung in den von ihm untersuchten (und von Buckles scheinbar ignorierten) Werken bereits verwirklicht. Den wesentlichen Unterschied zu früheren Werken glaubt Randall im weitgehenden Verzicht auf Puzzles zu erkennen, die die für Literatur erforderliche Kontinuität der Leseerfahrung potentiell unterbrechen könnten, denn „literariness has not foreseen a narrative that stops because the reader simply cannot figure out what to do next“ (Randall 1988: 190).

Ergodic Literature

Ein anderer Versuch, *Interactive Fiction* und andere Formen elektronischer Literatur als Literatur ernstzunehmen ist der von Aarseth (1997), der sich mit seinem Buch *Cybertext* mindestens zwei Trends entgegenzustellen versucht: Kolonisierungsversuchen der unterschiedlichsten Disziplinen und einem Medien-Essentialismus, der einen unüberwindbaren Graben zwischen elektronischer und Printliteratur aufreißen möchte. Demgegenüber stellt er klar, dass sein Konzept ergodischer Literatur prinzipiell verbale Zeichensysteme beliebiger Materialität umfasst und sich dadurch auszeichnet, dass die erfolgreiche Rezeption abgesehen von der Notwendigkeit der Interpretation des Gelesenen, einen Aufwand mit sich bringt, der nicht trivial ist:

³⁶ Hawkes, Terence (1977): *Structuralism and Semiotics*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, S. 62 (zitiert nach: Randall 1988: 185)

³⁷ „Perhaps it will take someone who is both a programmer and an author to explore the artistic promise of IF and create works of literature that rank with the classics of traditional literature.“

In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must be also nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages. (Aarseth 1997: 1f)

Es geht Aarseth unter anderem darum, zu zeigen, dass die Herstellung einer Text-Maschine („a mechanical device for the production and consumption of verbal signs“) nicht von der Erfindung des Computers abhängig ist und ergodische Literatur auf eine lange Tradition zurückblicken kann. Zu dieser Tradition zählt er etwa das *Buch der Wandlungen (I Ging)*, wenn es als Orakel benutzt wird (mit 4096 möglichen Kombinationen der 64 Hexagramme), Guillaume Apollinaires *Calligrammes* (1966), Figurengedichte, in denen die Worte so auf dem Blatt angeordnet sind, dass sie Bilder formen und nicht klar ist, in welcher Reihenfolge sie zu lesen sind, die *Cent mille milliards de poèmes* von Raymond Queneau (1961), dessen zehn mal 14 Zeilen einzeln umgeblättert werden können und so insgesamt 10^{14} (also „Hunderttausend Milliarden“) verschiedene Sonette ergeben oder die unzähligen Bücher der *Choose Your Own Adventure*-Varietät, die die Leserin an neuralgischen Punkten der Handlung um eine Entscheidung bitten, um sie dann, in Abhängigkeit davon, wie diese ausgefallen ist, ihre Lektüre an unterschiedlichen Orten fortsetzen zu lassen.

Unbestritten hat aber der Computer die Möglichkeiten für ergodische Literatur beträchtlich erweitert und zwar insbesondere für *Cybertexte*, „texts that involve calculation in their production of scriptons“³⁸ (Aarseth 1997: 75). Das ist die Art dynamischer Texte, die Aarseth tatsächlich interessieren, eigene Kapitel widmet er deshalb nicht nur *Interactive Fiction* (wobei er die Verwendung dieser Bezeichnung zurückweist und lieber vom „Adventure Game“ spricht), sondern auch Hypertext, MUDs und „story generators“.

Cybertext is a *perspective* on all forms of textuality, a way to expand the scope of literary studies to include phenomena that today are perceived as outside of, or marginalized by, the field of literature—or even in opposition to it. (Aarseth 1997: 18)

³⁸ Aarseth unterscheidet zwischen *scriptons*, „strings as they appear to the readers“ und *textons*, „strings as they exist in the text“ (Aarseth 1997: 62). In ergodischer Literatur müssen sie durchaus nicht übereinstimmen.

Das Konzept ergodischer Literatur auf „nontrivial effort“ zu gründen, bringt die Schwierigkeit mit sich, dass Trivialität nicht so einfach zu bestimmen ist. So muss auch Markku Eskelinen zugeben: „when teaching cybertext theory nowadays in Finland, the hardest part is always to convince students that navigation is non-trivial“ (Eskelinen 2001). Die Beispiele dafür, was Aarseth mit trivialem Aufwand meint, sind das Umblättern der Seiten und die Augenbewegung, die bei jedem Lesen vorausgesetzt ist. Aber warum sollte das Umblättern einer Seite trivialer sein als das Anklicken eines Links, und was mehr fordert das Lesen von Apollinaires *Calligrammes* (die Aarseth als ergodisch klassifiziert) als (wenngleich ungewohnte) Augenbewegungen³⁹? Hilft uns hier der Vorschlag von Jeremy Douglass, das Verständnis von Trivialität leicht zu verschieben?

In *Cybertext*, Espen Aarseth's definition of ergodic (the "work-path" through a text) as a "nontrivial" effort is a distinction whose mechanism has drawn debate. I define non-ergodic triviality in the sense of 'commonplace type' (rather than 'small amount') — a literacy rather than musculature metaphor. Both metaphors allow change, as weights and sums both may become less ergodic with acclimation, but literacy highlights the role of novelty. Exploration is the non-trivial (ergodic) navigation or traversal of unfamiliar territory, which once familiar may often be trivially traversed (even though the distance has not changed). This has serious consequences for interactive media design, particularly for what in games is termed 'replayability.' (Douglass 2007: 12)

Douglass hat recht damit, den Zusammenhang von Ergodizität und Exploration herauszustreichen. Es ließe sich jedoch ergänzen, 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 responsibilities“, die der Interakteurin einer *Interactive Fiction* auferlegt werden, sondern zusätzlich auch noch „extra noematic responsibilities“.

Ein deutlicher Hinweis darauf, dass Aarseths „Textonomie“ nicht vollständig ist, liegt in der Tatsache, dass *Adventure* und das Gamebook *Money Spider* darin die gleiche Position innehaben. Man könnte natürlich den Hinweis von Douglass aufgreifen und feststellen, dass COYAs durchaus „random access“

³⁹ Darauf macht Noah Wardrip-Fruin (2005) in einem erhellenden Blog-Post auf *Grand Text Auto* aufmerksam.

bieten (worauf etwa in *Life's Lottery* (Kim Newman, 1999) ironisch Bezug genommen wird), allerdings scheint es mir noch deutlichere Unterschiede zu geben: Die Möglichkeit arbiträren Inputs (und nicht bloß einiger weniger festgelegter Links) beispielsweise, die Möglichkeit der Interaktion mit der simulierten Welt, etc. Douglass fasst das damit zusammen, dass es die für *Interactive Fiction* charakteristische Frustrationserfahrung ist, die die Leserin eines Gamebooks so nicht machen kann (Douglass 2007: 164, vgl. dazu das Kapitel zu *Frustration Aesthetics*, S. 60). Douglass (2007: 165) kritisiert an Aarseths Textonomie insgesamt, dass er der Partei „operator“ in der Triade „verbal sign / medium / operator“ der Textmaschine ein zu geringes Recht einräumt und den Anteil der Kognition an der Textproduktion zu wenig berücksichtigt: „Its formalisms are not of interaction as a process, but of interactive potentials *independent of affordances or their apprehension*.“

Most categories of the textonomy are [...] superficially descriptive, but critically unproductive where they exclude cognition, which cannot be quarantined in a single “user function” nor attached to the object as a formally described interface. This cannot account for the process of interaction or for the authoring practices that shape and anticipate it. (Douglass 2007: 168f)

(Non-)Linearität?

Während einerseits natürlich richtig ist, dass die Rezeption eines jeden Textes, weil notwendig zeitlich ausgedehnt, als linear betrachtet werden kann, könnte aus einem anderen Blickwinkel die Möglichkeit eines linearen Textes generell bestritten werden, wenn linear heißen soll: es gibt eine einzige festgelegte Textsequenz, die so und nicht anders rezipiert werden kann. Jede Fußnote (die gelesen oder eben auch übersprungen werden kann) macht dieser Vorstellung einen Strich durch die Rechnung, und dann gibt es noch das, was Roland Barthes *Tmesis* nennt, also das Überfliegen oder Überspringen einzelner Wörter, Sätze oder ganzer Seiten. Der Rezipientin eines Buches steht immer die Möglichkeit offen, auf den letzten Seiten nachzusehen, welchen Ausgang die Geschichte nehmen wird. Machen diese (mehr oder weniger subversiven, explorativen) Rezeptionsformen das klassische Buch zum ergodischen Text?

Während das Phänomen der *Tmesis* nahelegt, dass ein gedruckter Text nicht ganz so linear rezipiert wird, wie es den Anschein hat, gilt umgekehrt für *Interactive Fiction* das, was Aarseth für Hypertext geltend macht: „[it] punishes tmesis by controlling the text’s fragmentation and pathways and by

forcing the reader to pay attention to the strategic links“ (Aarseth 1997: 78). Die Interakteurin kann es sich nicht leisten, eine Raumbeschreibung nur zu überfliegen, weil darin möglicherweise Objekte vorkommen, die sie für ein erfolgreiches Traversieren benötigen wird. Und retrospektiv – bei Betrachtung des *Transcripts* am Schluss – stellt sich das Ergebnis durchaus als eine lineare Geschichte dar:

Im Verlauf des erfolgreichen Spiels hat sich unter dieser Perspektive aus dem Netz eine Linie – zwar mit Ecken und Kurven, aber immerhin eine Linie – entwickelt, die auf das Ende abzielt. Und das ist mehr als eine der Minimaldefinitionen von Geschichte: Es ist nicht nur eine Kette von Ereignissen, sondern eine Kette von Ereignissen mit Anfang, Mitte und Ende. (Neitzel 2005: 118)

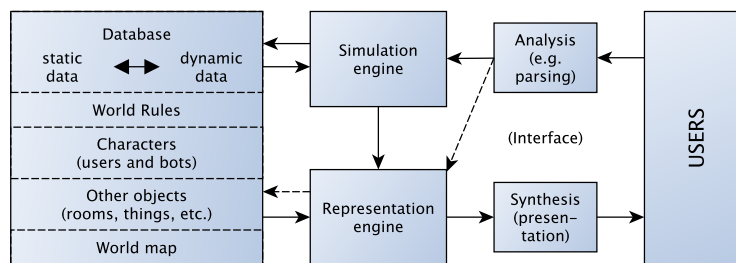


Abb. 1: „The Components of a Generalized, Role-Playing Cybertext“, Modell nach Aarseth (1997: 104)

Abbildung 1 zeigt die Komponenten und den Informationsfluss einer *Interactive Fiction* und verwandter Cybertexte. In diesem Modell können vier funktionale Layer unterschieden werden: „the data, the processing engines, the front-end medium (interface), and the users“. Dabei kann die Datenbank statische und dynamische Objekte enthalten. Aus ihnen (dem in ihnen gespeicherten Zustand der simulierten Welt und den jeweils festgelegten Regeln für Transformationen) und der Benutzereingabe berechnet die *Simulation engine* die Ereignisse und gibt sie an die *Representation engine* weiter, die auswählt, was und wie die Userin von den Ereignissen erfahren soll. Der dritte Layer, das Interface, besteht aus der Eingabekomponente, die die Benutzereingabe verarbeitet und einer Ausgabekomponente, die die semantischen Informationen, die ihr von der *Representation engine* übermittelt werden je nachdem in Text, Graphik oder Sound übersetzt. Der vierte Layer ist die Userin (*Operator*) selbst:

The fourth layer of the model, the user, is of course external to the design of the cybertext but not to its strategy. In the early adventure games, this strategy assumed an ideal reader, who would solve all the riddles of the text and thereby extricate the one definite, intended plot-line. Eventually, this strategy changed, and now the reader's role is becoming less ideal (hence more responsible), and freer. The multiuser, programable cybertext instigates a more worldwide, corruptible reader; a Faust, compared to the Sherlock Holmes of the early adventure games. (Aarseth 1997: 105)

In einer traditionellen Narration lassen sich Plot (*sjuzet*) und Story (*fabula*) voneinander unterscheiden: Der Plot ist die direkte Produktion der Autorin, in der Ereignisse in beliebiger Ordnung präsentiert werden können. Aus diesen ungeordneten Ereignisse (re-)konstruiert die Leserin die (chronologisch und logisch geordnete) Story. Aarseth (1997: 111f) bemerkt, dass sich das in *Interactive Fiction* gerade umgekehrt zu verhalten scheint: „In the adventure game or determinate cybertext, far from moving toward a story by means of a plot with significant gaps, it is the plot that is narrowed down, by a designifying of the gaps. From many potential stories, a single plot is extracted (if the player is succesful).“

Interactive Fiction, argumentiert er, „effectively disintegrates any notion of story by forcing the player's attention on the elusive 'plot'“ (112). Für das strukturierende Element, das die Entstehung dieses Plots steuert, schlägt er den Terminus *Intrigue* vor, „to suggest a secret plot in which the user is the innocent, but voluntary target“ (112). Die durch die *Intrigue* angezielte Userin nennt er *Intriguee* (in Parallele zum *Narratee* aus der Erzählforschung, allerdings verschmilzt dieser hier mit den Figuren der impliziten Leserin und des *Player Character*), ihre Urheberin *Intrigant*.⁴⁰

In seiner Auseinandersetzung mit *Deadline* bemerkt Aarseth die vielen Einschränkungen, die der Userin auferlegt werden und die häufig in Fehlermeldungen münden, wenn intendierte Aktionen vom Parser nicht anerkannt werden, was ihn zu einem Vergleich mit dem klinischen Bild des Autismus bringt. Bezugnehmend auf Coleridges Diktum von der „Willentlichen Aussetzung der

⁴⁰ Wie Douglass (2007: 109) ausführt, ist die Leitmetapher eines geheimen Plots gegen die Userin zu stark auf das von Aarseth gewählte Beispiel (Blank, Marc (1982): *Deadline*. Infocom. Z-Machine/ZIL.) ausgerichtet und würde bei Anwendung auf diverse interessante Werke von *Interactive Fiction* („such as multiply focalized works, conflict-less or resolution-less works (IF art), and so forth“) nur zu unnötiger Verwirrung führen.

Ungläubigkeit“ als Voraussetzung für den Genuss fiktionaler, künstlerischer Werke schreibt er bissig:

The contract between user and text in “interactive fiction” is not merely a “willing suspension of disbelief” but a willing suspension of one’s normal capacity for language, physical aptness, and social interaction as well. (Aarseth 1997: 116f)

The Voices of *Interactive Fiction*

Außerdem fällt Aarseth auf, dass es nicht nur eine Stimme (*Voice*) ist, die zur Userin spricht: „what I here refer to as voice seems not to be identifiable as a singular speaker but, rather, as a composite, mechanical chorus coming from both inside and outside of the intrigue envelope“ (Aarseth 1997: 120). Diese Stimme kontrolliert gelegentlich sogar die Gedanken und den Willen der Protagonistin:

>DRINK SCOTCH

You take a small swig of the golden fluid, which burns as it goes down.

>AGAIN

It’s one thing to take a bracer on occasion, but you must resist the temptation to indulge too often.

Vergleiche dazu, was Douglass über *Shade* schreibt:

The style of these messages is particular to whoever ‘you’ are supposed to be (“You have no desire” “You do not want”). They represent the normal constraints of the simulation on the interactor (“You can’t do that”) in terms of psychological characterization (“You won’t do that”). Interactor input serves as id, parser response as superego, and the emerging character is a negotiation between play and design. For the interactor, the psychological error messages naturalize the limits of the simulation as merely the limits of a personality. Rather than being disciplined for attempting to explore the unimplemented reaches of the world, the interactor is invited to discover the inhibitions (and thus definitions) of a persona. Play is exploration, but it is also autobiographical archaeology – holding bits of ‘yourself’ up to the light. (Douglass 2007: 131f)

Game vs. Play

Weil es *Interactive Fiction* gibt, die sich nicht ohne weiteres als Spiel klassifizieren lässt (weil sie beispielsweise, ohne die Interakteurin vor eine bestimmte

Aufgabe zu stellen, eine Welt simulieren, die zu erkunden Anreiz genug für die Interaktion bietet) und um die Seriosität zu betonen, wird in der theoretischen Diskussion heute gerne von *Werken* gesprochen, auch wenn die überwältigende Mehrheit von ihnen als Spiel adäquat beschrieben ist. Allerdings ist die Möglichkeit eines spielerischen Umgangs für alle Werke der *Interactive Fiction* kennzeichnend, wofür sich die Einführung einer Unterscheidung empfiehlt, die die deutsche Sprache nicht zu machen erlaubt: die Unterscheidung zwischen *game* und *play*.

» *Play* bezeichnet eine spezielle subjektive Einstellung zum Spielmaterial, während unter *game* institutionalisierte Spielaktivitäten zu verstehen sind, die ausdrücklich durch Regeln gelenkt werden. Während mit *play* spontanes Spiel beschrieben wird, sind mit *game* formale und konventionell festgelegte Ereignisse gemeint.«⁴¹

Den Versuch, die Grenzen (bzw. Fehler in) der Implementierung auszuloten und unerwartete Dinge auszuprobieren (beispielweise – wie Aarseth (1997: 123) das in seinem Close Reading von *Deadline*⁴² macht – das Mordopfer zu verhören oder noch einmal zu ermorden) könnte man daher im Sinne eines *play* als den spielerischen Modus der Rezeption von *Interactive Fiction* betrachten.

Cybertext muss auch als Beitrag in einer Debatte verstanden werden, in der die verschiedenen institutionalisierten Disziplinen versuchen, ihre Claims in Bezug auf die neu entstehenden Medien und Literaturformen abzustecken. Solchen Kolonisationsversuchen (ein Wort, das von Aarseth mehrfach verwendet wird) versucht er durch seine erweiterte Perspektive gegenzusteuern und insbesondere marginalisierten Formen (wie eben auch *Interactive Fiction*) zu ihrem Recht zu verhelfen. Nicht verwunderlich, dass sein Werk in der *Interactive Fiction*-Community sehr euphorisch aufgenommen wurde.

Second Person

Zu den bemerkenswerten Konventionen in *Interactive Fiction* gehört der Gebrauch der zweiten Person (mit sehr wenigen Ausnahmen), der etwa in Romanen nur in sehr seltenen Fällen (beispielsweise in Briefromanen) anzutref-

⁴¹ Wenz, Karin (2002): Computerspiele: Hybride Formen zwischen Spiel und Erzählung. In: Glasenapp, Jörn (Hg.): *Cyberfiktionen: neue Beiträge*, München: Reinhard Fischer Verlag, 178–195, hier 181f, zitiert nach Kocher (2007: 20)

⁴² Blank, Marc (1982): *Deadline*. Infocom. Z-Machine/ZIL.

fen ist. Douglass (2007: 141) bemerkt, dass die Adressierung der Interakteurin/Leserin/Spielerin in der zweiten Person auch in zwei anderen Formen dominant ist, die in großer zeitlicher Nähe zu *Interactive Fiction* entstanden sind und auch sonst in engem Zusammenhang damit stehen: nämlich Gamebooks (auch bekannt als „Choose Your Own Adventure“ oder CYOA) und Rollenspiele (role playing games, RPG). Und er beobachtet, dass der Einsatz der zweiten Person in diesen Formen einen ähnlichen Effekt hat wie der Einsatz der „first person camera“⁴³ in graphischen Spielen⁴⁴: Unmittelbarkeit und Immersion. „Second person narration (‘You are’) evokes first person participation (‘I am!’).“ (Douglass 2007: 144). Erzählungen in der ersten Person haben hingegen einen ebenso distanzierenden Effekt wie die „third person camera“, „by introducing a separate self into the frame“ (145). Der Gebrauch der dritten Person bzw. „second person camera“, führt durch die „separation of focalization from agency“ (146) zu Schwierigkeiten, denen bisher nur in experimentellen Werken tentativ begegnet wurde.

Implied Code

Das von Douglass (2007) entwickelte Konzept des *Impliziten Codes* (*Implied Code*) eignet sich hervorragend zur Beschreibung einiger Eigenschaften von *Interactive Fiction*, die sich für die philosophische Brauchbarkeit des Mediums als bedeutsam erweisen könnten. Douglass definiert den *Impliziten Code* als „an interactor’s mental model of the operational logic of the interactive work“ (69). Er beschreibt sozusagen die Summe der Hypothesen, die sich die Interakteurin vom Funktionieren der Spielwelt macht, wobei es in erster Linie um die Mechanik der Interaktion geht („Wie interagiere ich mit dem Programm?“, „Welche Kommandos stehen mir zur Verfügung und was bewirken sie?“).

Das Konzept beschränkt sich nicht auf *Interactive Fiction*, sondern ist auf jede Art von Software anwendbar. In einem kurzen Exkurs untersucht Douglass,

⁴³ „Strangely, the use of the term ‘person’ in language studies does not correspond to its use in visual studies.“ (Douglass 2007: 144)

⁴⁴ Interessanterweise gibt es in visuellen Medien ähnlich wie bei textlichen Medien eine Differenz zwischen rein erzählenden Formen (Film) und solchen, die *agency* beinhalten (Spiele), in Bezug auf die Wahl der Perspektive: Im Film dominiert die Perspektive der dritten Person, der „subjective shot“ kann aufgrund der fehlenden *agency* niemals zu jener Identifikation führen, die herzustellen jedem *First Person Shooter* mühelos gelingt (vgl. Douglass 2007: 149f).

wie in modernen graphischen Computerspielen versucht wird, in *Tutorial Levels* schon zu Beginn des Spiels den *Impliziten Code* der Spielerin weitgehend zu formen. Nachdem die nötigen Details des *Wie* geklärt sind, kann sich die Spielerin dem eigentlichen Spiel widmen. Bei Spielen, die eher im Bereich *Action*⁴⁵ angesiedelt sind, besteht das eigentliche Spiel darin, die im Tutorial gelernten Techniken durch Repetition bzw. Training so weit zu perfektionieren, dass die Spielerin den von Level zu Level wachsenden Herausforderungen an ihre Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit gewachsen ist.

By and large, however, the function of the tutorial is to resolve the interface, dispensing with the mystery of agency so that the game can focus on skill (e.g. not *how* to attack, but *when* is the optimal moment) or content (e.g. not *how* to unearth an item, but *where* it is located or *which one* to pick up). (Douglass 2007: 80f)

Außerdem lässt sich beobachten, dass moderne Spiele auf immer raffiniere Weise versuchen, das Tutorial nahtlos in die Diegese des Spielgeschehens einzubauen (was im Vergleich zu extradiegetischen, das heißt außerhalb der Spielhandlung angesiedelten Erklärungen des Interfaces zu größerer Immersion führen kann). Der Gipfel dieser Entwicklung ist die Kombination mit einer *Impliziten Konfiguration*, wie sie im Spiel *Halo 3* eingesetzt wird. Mit welcher Taste auch immer die Spielerin auf die an den von ihr gesteuerten Master Chief gerichtete Aufforderung, nach oben zu blicken, reagiert, es wird die Taste sein, die für den Rest des Spiels diese Aktion („nach oben schauen“) erneut auslösen kann.⁴⁶

Bei *Interactive Fiction* besteht die ganze Auseinandersetzung mit dem Werk darin, das *Wie* zu klären: „IF does not seek an efficient resolution to the *problem* of how, but rather seeks an evocative exploration of the *problematic*

⁴⁵ Ich folge hier Pias (2010), der eine Aufteilung der Welt der Computerspiele (und seines Buches) mit Hilfe der drei Begriffe *Action*, *Adventure* und *Strategie* vornimmt: „Am eingängigsten lässt sich diese Dreiteilung vielleicht durch die Stelle ihres Risikos und Einsatzes beschreiben. *Zeitkritisch* ist die Interaktion im Gegenwärtigen von Actionspielen: Sie fordern *Aufmerksamkeit* bei der Herstellung zeitlich optimierter Selektionsketten aus einem Repertoire normierter Handlungen. *Entscheidungskritisch* ist die Navigation durch ein Zuhandenes in Adventurespielen: Sie fordern optimale *Urteile* beim Durchlaufen der Entscheidungsknoten eines Diagramms. *Konfigurationskritisch* ist die Organisation eines Möglichen in Strategiespielen: Sie fordern *Geduld* bei der optimalen Regulierung voneinander abhängiger Werte.“ (11)

⁴⁶ Es gibt auch *Interactive Fiction*-Beispiele für Implizite Konfiguration: In *Leather Goddesses of Phobos* (Steve Meretzky, 1986) etwa wird das Geschlecht des Protagonisten bzw. der Protagonistin dadurch festgelegt, für welche Toilette die Spielerin sich entscheidet.

of how“ (Douglass 2007: 81). Deshalb, so Douglass, könne man fast sagen, bei (zeitgenössischer) *Interactive Fiction* handle es sich um ein „*tutorial genre*, in that works tend to end at the moment that mastering the interface concludes“.

Die sich aus dem Impliziten Code speisenden Erwartungen beziehen sich weniger auf die konkreten Ergebnisse der als sinnvoll antizipierten Aktionen, als auf die allgemeine Struktur und Syntax der Interaktion:

Rather than “If I do A, the next story event will be B,” predictions take a form more similar to “If I input interaction A, then the parser will understand the input as of type X, and a change of type Y will occur.”
(82)

Die Tatsache, dass der *Implizite Code* zwar in einer Beziehung zum Source Code, Byte Code oder Maschinencode steht, sich der Spielerin aber als „abstractly conceived network of opportunities, allowances and prohibitions“ (85) präsentiert, führt Douglass zu einer Betrachtung von Laurence Lessigs *Code and Other Laws of Cyberspace* (1999) und dessen Hauptthese: „code is law“. In Lessigs Modell gehört Code zu einer Klasse von Regulatoren, die er als „architecture“ bezeichnet (die anderen Klassen von Regulatoren sind „laws“, „markets“ und „social norms“). Diese kennzeichnen sich dadurch, dass sie dazu tendieren, unsichtbar zu werden und nicht mehr verhandelbar zu sein:

Lessig is not anti-regulation; what disturbs him about contemporary trends in cyberspace and software is not code’s use to regulate *per se*, but rather the way code is used as a form of indirect regulation (e.g. embedded Digital Rights Management), subsuming and hiding constraints in code that should more properly be negotiated in social contracts or the open market. [...] Lessig’s focus [...] is on the ways code conceals regulation, either obscuring its effects or naturalizing those effects and thus rendering them invisible. (86)

Während der Einsatz für *Open Source* deshalb gesellschaftspolitisch sinnvoll und wichtig sein kann, stellt Douglass fest, dass „obscurity“ für künstlerischen Code oft geradezu Voraussetzung für das ästhetische Erlebnis ist, das im Falle der *Interactive Fiction* dann darin besteht, die „obscurity“ zu überwinden.⁴⁷

⁴⁷ Im Grunde gibt es deshalb aber auch ohne Kenntnis des Sourcecodes nie eine vollständige Sicherheit, alles in einem Spiel entdeckt zu haben, was es in ihm zu entdecken gibt. Diesen Punkt versucht auch Victor Gijsbers mit seinem Spiel *The Game Formerly Known*

As in the operations of mystery, suspense, and drama, the truth is obscured in art in order that it may be revealed. As a medium, the simulator-parser may be indifferent with respect to the transparency of its inner workings. As a genre, however, revelation is the purpose of IF. The code conjures up its double in the reflective surface of the interactor's mind, and this image is the implied code. (Douglass 2007: 91)

Die Verslossenheit des Codes und der Grad der Schwierigkeit, mit der er überwunden werden kann, wird auch unter Autorinnen und Spielerinnen diskutiert, wovon die Entstehung sogenannter *Cruelty Scales* Zeugnis gibt. Für die Klassifizierung einer *Interactive Fiction* als „Merciful“, „Polite“, „Tough“, „Nasty“ oder „Cruel“⁴⁸ ist dabei in keinsten Weise etwa die Komplexität der zu lösenden Rätsel ausschlaggebend, sondern ausschließlich die Frage, wie freizügig das Werk mit Informationen über seinen eigenen Status umgeht, und wann diese gegeben werden. Als „Cruel“ ist (in einer der Formulierungen der Skala) ein Spiel dann zu bezeichnen, wenn es nicht nur an einen Punkt gebracht werden kann, an dem es nicht mehr zu gewinnen ist („Polite“), sondern wenn die Entwicklung bis zu diesem Punkt auch nicht mehr mittels „Undo“ rückgängig gemacht werden kann („Tough“), es keinerlei Vorwarnung gibt, dass die Spielerin sich einem solchen Punkt nähert („Nasty“) und darüberhinaus, als Gipfel der Grausamkeit, auch keinerlei Information darüber erfolgt, dass das Spiel „unwinnable“ geworden ist, sodass dies der Spielerin möglicherweise erst Minuten oder gar Stunden später bewusst wird. Die Klassifizierung geht einher mit einer Empfehlung, wie oft gespeichert werden soll, was die Wiederherstellung eines vorherigen Spielstands ermöglicht (für „grausame“ Spiele wird empfohlen: „save paranoically to seperate files“).⁴⁹

As Hidden Nazi Mode (2010) zu machen, dem er ein Plädoyer für *Open Games* (also Spiele mit veröffentlichtem Quelltext) beigestellt hat. Er warnt insbesondere vor dem Einsatz von *Closed Games* dort, wo man dafür verantwortlich ist, was andere spielen, beispielsweise in pädagogischem Kontext: „As one of the students is playing a closed game you assigned, the screen suddenly fills with—whatever kind of inappropriate content you find most inappropriate. Such an occurrence would be very embarrassing. It could even get you fired.“ (Gijsbers 2010: 2)

⁴⁸ Das sind die Abstufungen der „Zarfian Cruelty Scale“, benannt nach ihrem Erfinder Andrew Plotkin, der den Nickname *Zarf* benutzt.

⁴⁹ Es ist eine interessante Beobachtung von Douglass, dass die ultimative Grausamkeit eines Spiel natürlich darin besteht, dass die Spielerin von seiner Grausamkeit nichts ahnt. Der Einsatz der *Cruelty Scale*, der die Erwartungen und das Verhalten der Spielerin üblicherweise stark beeinflusst, ist daher *per se* gegen Grausamkeit gerichtet (vgl. Douglass 2007: 91).

Während der tatsächliche Code also meist unbekannt bleibt (und unbekannt bleiben muss, damit die wesentlichen Erfahrungen in der Begegnung mit dem Werk gemacht werden können), ist er nicht ohne Zusammenhang mit dem impliziten Code:

Despite being the result of abstraction, the implied code always exists in relation to the real (if invisible) code itself; it is an approximation or mirror-construction of what proceeds operationally in software and hardware. In IF, the interactor's process of approximation constructs the implied code inductively, with each new move a guess and each new response reaffirming or contradicting the mental model. 'Implied' here emphasizes both the difference of the mental model from the actual code and the emergence of the mental model as a co-construction, half expectations of the interactor, half implications of the work. (Douglass 2007: 93)

Dem Modell der „interaction-simulation“, in dem die Aktivität der Spielerin betont wird, könne, so Douglass (2007: 97f), das komplementäre Gegenmodell der „implication-cognition“ gegenübergestellt werden, in dem der Fokus auf die Erfahrung oder Rezeption und damit auf das Werk gelenkt werde. Denn Implikation bedeute gerade nicht bloße Deduktion aus bereits Bekanntem, sondern sei stets von einem externen Anstoß abhängig, der den Blickwinkel leicht verschiebt und durch Andeutung neue Schlussfolgerungen ermöglicht. Diese beiden Modelle bilden jedoch keinen Gegensatz, sondern ergänzen einander:

Such a model of interactive reading proceeding by *implication* (subtle prompting) is incomplete on its own, yet it compliments the previously described *interrogation* and *exploration* (forceful asking and wandering outcry). (Douglass 2007: 98)

Es ist bezeichnend, dass selbst dann, wenn der Fokus „auf das Werk gelenkt“ wird, über einen Prozess gesprochen wird, der nicht ohne die Rezipientin gedacht werden kann. Es ist eigentlich keine rein textimmanente Interpretation ohne Berücksichtigung der Leserin möglich, weil es ohne ihr Zutun ganz einfach keinen zu interpretierenden Text gibt. Was für interaktive Texte klar auf der Hand liegt, hat aber auch für Literatur im Allgemeinen Gültigkeit. In großer zeitlicher Nähe zur Entstehung der ersten *Interactive Fiction* erreichte die *Rezeptionsästhetik* ihre größte Wirksamkeit, die für die Literaturwissenschaft forderte, von der bloß textimmanenten Interpretation abzurücken und die die Leserin und ihr Rezipieren in den Mittelpunkt stellte. Es ist

nicht verwunderlich, dass die frühen Theoretikerinnen der *Interactive Fiction* gerne auf diese Konzepte zurückgriffen, und auch der *Implied Code* ist ein Bastard eines der berühmtesten Modelle des Konstanzer Literaturwissenschaftlers Wolfgang Iser: des Modells der *Impliziten Leserin*.

Die Implizite Leserin

Während es vielleicht nicht unbedingt notwendig (wenn nicht gar unmöglich) sein wird, Iser's Verständnis der *Impliziten Leserin* auszubuchstabieren⁵⁰, so werden wir uns doch damit auseinanderzusetzen haben, wie Douglass und all die anderen Autoren, die ihn munter zitieren⁵¹, verstanden haben und ob es bei allen das gleiche Verständnis ist.

Wolfgang Iser gehört neben Hans-Robert Jauß zu den Begründern der *Rezeptionsästhetik* (im englischen Sprachraum als *Reader-response criticism* bekannt). Hatte man sich bis in die 60er Jahre in der Literaturwissenschaft bei der Interpretation literarischer Werke fast ausschließlich auf Autorin und Text gestützt, gehört die Rezeptions- oder Wirkungsästhetik zu den Strömungen, die erstmals den dritten Teil der Kommunikationsstruktur Autorin-Text-Leserin in den Blick nehmen und darauf aufmerksam machen, dass ein literarischer Text seine Wirkung nur dadurch entfaltet, dass er gelesen wird. Die Forschung kann dabei einerseits – wie bei Jauß – historisch-soziologisch ausgerichtet sein und vergangene Zeugnisse der Interpretation eines Werkes untersuchen, oder mit texttheoretischen Methoden das Wirkungspotential von Texten analysieren, wie Iser das versucht.

Wenn Douglass sich auf Iser bezieht, ist anzumerken, dass dessen *Implizite Leserin* (ebenso wie seine *Leerstellen*, mit denen wir uns später noch beschäftigen werden) zwar zu den am stärksten rezipierten Teilen seiner Theorie

⁵⁰ „[Iser's Hauptwerk] »Der Akt des Lesens« ist in der Darstellung weder sehr bündig noch sehr klar. Zwar erweckt der enorme begriffliche Aufwand den Eindruck großer Genauigkeit, bei schärferem Hinsehen zeigt sich aber oft eine eigentümliche Vagheit.“ (Richter 2005: 521)

⁵¹ Ob sie ihn auch tatsächlich alle gelesen haben, darf bezweifelt werden – bei Douglass mag ein Hinweis auf das Fehlen intimer Textkenntnis darin gesehen werden, dass die Stellen, an denen er Iser sprechen lässt, in seiner 400-seitigen Dissertation die einzigen nicht mit Quellenangaben ausgewiesenen Zitate sind und dass er in der Bibliographie nicht Iser's theoretisches Hauptwerk *Der Akt des Lesens* anführt (obwohl seine Zitate daraus stammen), sondern nur das frühere Buch *Der implizite Leser*, das verschiedene Interpretationen Iser's versammelt.

gehört, jedoch durchaus keine Einigkeit darüber besteht, wie er zu interpretieren ist.⁵² Die fehlende Operationalisierbarkeit hat dann auch dazu geführt, dass es nur wenige Untersuchungen literarischer Werke gibt, die explizit auf dieses Instrumentarium zurückgreifen. In der Literatur zu *Interactive Fiction* wiederum, wo Iser zwar sehr häufig zitiert wird, scheint er oft missverstanden und die *Implizite Leserin* mit Leserfiguren verwechselt worden zu sein, die bei Iser *Intendierte Leserin* bzw. *Leserfiktion* und *Ideale Leserin* heißen. Iser scheint an diesen Verwechslungen nicht ganz unschuldig zu sein, weil er seine *Implizite Leserin* zwar explizit von diesen anderen Leserfiguren abgrenzt, in der Applikation seiner Theorie dieser Abgrenzung aber performativ widerspricht. Seine tatsächlichen Analysen verbleiben – entgegen dem theoretisch ausgearbeiteten Anspruch – meist im Rahmen der klassischen Textinterpretation⁵³. Das ist vermutlich auch der Grund, warum Iser eigentlich der einzige der deutschen Rezeptionsästhetiker ist, der in den Vereinigten Staaten rezipiert wurde: aufgrund ihrer Vagheit konnten seine Konzepte umstandslos auch von Vertretern des *New Criticism* (das heißt der etablierten, traditionellen US-Literaturwissenschaft) akzeptiert werden.

Iser bemüht sich um eine Zwischenposition zwischen einem Objektivismus, der die Leserin bei der Interpretation von Texten vollständig ausklammern möchte („textimmanente Interpretation“) und einem Subjektivismus, der ihre Rolle überbetont und letztlich keine Diskussion über Texte mehr zulassen würde. Das Konzept der impliziten Leserin versucht diesen Spagat, indem es intersubjektiv nachvollziehbare Wirkungsstrukturen und Aktualisierungsbedingungen in Texten benennt, deren Aktualisierung und Realisierung von einer realen Leserin freilich stets nur selektiv und in Abhängigkeit von den jeweiligen subjektiven Voraussetzungen erfolgen kann. Die „implizite Leserin“, die selbst nicht als real existierend missverstanden werden darf, ja tatsächlich „überhaupt kein Leser“ (Richter 2005: 526) ist, umfasst als ein höchst merkwürdiges Konglomerat scheinbar „sowohl die Gesamtheit aller gedanklichen Operationen, die ein Text für eine adäquate Rezeption vom Leser fordert, als auch die entsprechenden kognitiven Operationen *und* die textlichen Grundlagen selbst“ (Richter 2005: 526).

In der Zusammenfassung beschreibt Iser sein Konzept selbst als „ein transzendentes Modell, durch das sich allgemeine Wirkungsstrukturen fiktio-

⁵² „Das Konzept des »Impliziten Lesers« ist zwar bekannt geworden, hat sich aber kaum durchsetzen können, und es ist unklar, ob es sich halten lässt.“ (Richter 2005: 527)

⁵³ „Iser’s project, as far as it can be translated into analyses, remains for the most part within the bounds of textual criticism.“ (Holub 1982: 88)

naler Texte beschreiben lassen. Es meint die im Text ausmachbare Leserrolle, die aus einer Textstruktur und einer Aktstruktur besteht. Richtet die Textstruktur den Blickpunkt für den Leser ein, so heißt dies, dass sie insofern einer grundlegenden Gegebenheit unserer Wahrnehmung folgt, als unsere Weltzugänge immer nur perspektivischer Natur sind. [...] Das Konzept des impliziten Lesers umschreibt daher einen Übertragungsvorgang, durch den sich die Textstrukturen über die Vorstellungsakte in den Erfahrungshaushalt des Lesers übersetzen.“ (Iser 1994: 66)

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

Zeigt sich in der Leserfiktion das Bild des Lesers, das dem Autor vorschwebte und das nun in Interaktion mit den anderen Textperspektiven tritt, so bezeichnet die Leserrolle [d.h. die implizite Leserin] die den Empfängern der Texte vorgezeichnete Konstitutionsaktivität. (Iser 1994: 62)

Ein solches verschobenes Verständnis zeigt sich etwa schon bei Niesz und Holland (1984: 124), wenn sie die *Implizite Leserin* als „the imperfectly understood reader the author has in mind“ charakterisieren. Sehr wahrscheinlich haben andere Literaturwissenschaftlerinnen den Begriff tatsächlich so verwendet, vermutlich in naheliegender Analogiebildung zu Wayne C. Booths *Impliziter Autorin* (das ist die Autorin, wie sie vom Leser bei der Lektüre des Textes imaginiert wird – also eine vermittelnde Instanz zwischen der tatsächlichen Autorin und der Figur der Erzählerin). Auch in der deutschen Wikipedia heißt es deshalb, die implizite Leserin sei die „vom Autor beim Verfassen des Textes mitgedachte, miteinbezogene bzw. berücksichtigte Leser[in] in [ihrer] Rolle als solcher“ und der Beginn des Eintrags im (von Douglass ebenfalls zitierten) *Dictionary of narratology* von Gerald Prince zu *Implied Reader* lautet:

The audience presupposed by a text; a real reader's second self (shaped in accordance with the implied author's values and cultural norms). The implied reader of a text must be distinguished from its real reader. In the first place, the same real reader can read texts presupposing different audiences (and let himself or herself be shaped in accordance

with different implied authors' values and norms). In the second place, one text (having, like all texts, one implied reader) can have two or more real readers. (Prince 1988: 43)

Obwohl Douglass auch Iser selbst zu Wort kommen lässt und sein Verständnis der Impliziten Leserin und der davon abgeleiteten Impliziten Interakteurin komplexer zu sein scheint, als das in obigen Zitaten angedeutete, spielt letzteres doch immer wieder eine Rolle und tritt gelegentlich deutlich hervor, wenn er etwa schreibt:

The original implied interactors of *Adventure* were two young girls, the daughters of Will Crowther. (Douglass 2007: 197)

Leerstellen

Auch Wolfgang Iser's Konzept der *Leerstellen* hatte stets eine große Anziehungskraft auf alle, die sich theoretisch mit *Interactive Fiction* auseinandersetzen. Eine Leerstelle ist eine Aussparung oder Spannung im Text, die ein sinnkonstituierende Aktivität des Lesers erforderlich macht, sie ist „jede Stelle zwischen Textelementen, die eine Hypothesenbildung darüber erfordert, in welchem Verhältnis sie zueinander stehen“ (Richter 2005: 528).

Jene Leerstelle, die sich in *Interactive Fiction* auf der Kommandozeile auftut, die von der Spielerin durch eine Texteingabe zu füllen ist und meist durch ein Größer-als-Zeichen markiert wird, unterscheidet sich dabei von Iser's Leerstellen, wie schon Buckles⁵⁴ feststellt, dadurch, dass sie *required* und *explicit* sind, das heißt, dass sie notwendig geschlossen werden *müssen*, damit sich die Handlung fortentwickelt und außerdem gilt: „the gap ‘in meaning’ can only be closed when the correct input is confirmed“.

Douglass analysiert, dass es für Buckles drei Arten von Leerstellen in *Interactive Fiction* gibt. Neben Iser's Leerstellen treten die Kommandozeilen-Leerstelle und die Code-Leerstelle:

Although Buckles never explicitly labels them, in her review and elsewhere she presents three distinct kinds of gaps: 1) Iser's *reading-gaps*, which are implicitly present in all text and closed by contemplation, 2)

⁵⁴ Die Dissertation von Mary Ann Buckles (*Interactive Fiction: The Computer Storygame 'Adventure'*, University of California at San Diego 1985, hier: 165f), mit der das Fundament für die akademische Auseinandersetzung mit *Interactive Fiction* gelegt wurde, stand mir bedauerlicherweise für meine Arbeit nicht zur Verfügung und wird daher hier nach Douglass (2007: 103) zitiert.

Niesz and Holland's *command-gaps*, which are explicit interruptions of the command line in the surface of the text and closed by typing, and 3) her own *code-gaps*, which are potential responses in the system that are only closed through felicitous input. (Douglass 2007: 103f, Hervorhebungen TH)

Aarseth versucht, eine weitere Differenzierung einzuführen, die Douglass als Untertyp des *Code-Gap* klassifiziert und als *Code-Resolution-Gaps* bezeichnet und die sich durch das folgende Merkmal charakterisieren sollen: „[they] advance the strategic position of the player“ (Aarseth 1997: 111). Douglass (2007: 107-111) zeigt die Schwierigkeiten auf, dieses *Advancement* näher zu bestimmen, weil es – von verzweifelt repetitiven Versuchen abgesehen – kaum einen Input geben dürfte, dessen Antwort nicht auf die eine oder andere Weise als *Advancement* interpretiert werden kann, weil er entweder

- das Wissen der Spielerin erweitert (*informative advancement*),
- zu einer alternativen „Lösung“⁵⁵ führt (*alternative resolution advancement*),
- zwar keine Voraussetzung ist, um an das bzw. ein Ende des Werks zu gelangen, aber dennoch signifikant ist, d.h. spannende Interaktionen mit sich bringt (*optional advancement*) oder
- zumindest aufzeigt, welcher Weg nicht zum Ziel führt (*exclusionary advancement*).

Douglass exemplifiziert diese Arten des Fortschritts an einem Minimalbeispiel (siehe Abb. 2): die Spielerin befindet sich in einem Kammer mit vier identischen Türen und könnte in einem Zug gewinnen, wenn sie wüsste, dass es eine bisher unentdeckte Falltür gibt, die nach unten führt. Das wäre vielleicht die Möglichkeit, die Aarseth als Beispiel für sein *strategic advancement* vorschwebte.

Allerdings könnte geltend gemacht werden, dass auch die Bewegung in den westlichen Raum die strategische Position der Spielerin verbessert, weil dieser Raum durch ein Schild als „Dachboden-Lagerraum“ ausgewiesen ist, was vielleicht bei der Spielerin erst die Idee entstehen lässt, dass auch eine Bewegung nach unten möglich sein könnte (*informative advancement*).

Die Bewegung nach Süden beendet das Spiel mit einer Niederlage, der PC stürzt in einen offenen Schacht. Während dieses Spielende in unserem Mi-

⁵⁵ Es lässt sich durchaus darüber diskutieren, was als „erfolgreiches“ Traversieren zu gelten hat. Die Systemnachrichten („You have won.“) haben hier bestimmt nicht das letzte Wort.

nimalbeispiel eindeutig unbefriedigend zu sein scheint, ist die Frage, was es bedeutet, zu „gewinnen“, durchaus nicht immer so einfach zu beantworten:

In many works, a so-called “defeat” condition may in fact be more rewarding and/or more difficult to achieve than the so-called “victory” condition (e.g. 9:05), and many works have a plurality of such conditions, including conditions which are strongly charged but not conveniently labeled as victory or defeat by the system. (Douglass 2007: 108)

Wenn also ein alternatives Ende als befriedigende Lösungsmöglichkeit angesehen werden kann, ist jeder Schritt auf dem Weg zu dieser Lösung als Fortschritt, genauer als *alternative resolution advancement* zu betrachten.

Im östlich gelegenen Raum ist eine Maus in einer Falle gefangen. Sie zu befreien ist zwar keine Voraussetzung, um das Werk zu beenden, aber selbstverständlich ist es nicht vollkommen egal, ob die Interakteurin die Maus entdeckt und ob sie sich anschließend dazu entscheidet, sie zu befreien oder sie zurückzulassen. Noch deutlicher wird dies, wenn es sich um ein Spiel mit einem Score handelt, und durch die Befreiung der Maus Punkte zu holen sind. Dann handelt es sich definitiv um einen Fortschritt, ein *optional advancement*, wie Douglass sagt.⁵⁶

Den leeren Raum in Norden aufzusuchen bringt der Interakteurin nichts als die Elimination einer Option. Eine solche Elimination von Optionen – und damit verbunden ein *exclusionary advancement* – kann auch durch Fehlermeldungen (beispielsweise ein „You can’t go that way.“ als Antwort auf „go up“) stattfinden.

Die letzte Art von Fortschritt ist dabei einerseits wiederum eine Art von *informative advancement*, die das Wissen darum erweitert, was nicht möglich ist, und gleichzeitig quasi ein *Catch-all*, weil fast jeder Input, der zu einer Fehlermeldung führt, zumindest diese Art von Wissenszuwachs mit sich bringt.⁵⁷

⁵⁶ Solche *optional advancements* spielen in den meisten der frühen *Cavern Crawls* eine große Rolle, wo die Jagd nach dem „last lousy point“ häufig eine große Herausforderung darstellt.

⁵⁷ Douglass (2007) bemerkt, dass der einzige Buckles’sche *Code-Gap*, der sich nicht zumindest auf diese Art als *Code-Resolution-Gap* klassifizieren ließe, die bedeutungslose Wiederholung sei, „e.g. repeatedly walking back and forth between the chamber and the empty room, such that no new information is acquired (and in a work where the advancement of time has no effect)“ (110f). Die Parenthese ist ein leiser Hinweis darauf, dass es in einer *Interactive Fiction* mit unbekanntem Quelltext so etwas wie eine bedeutungslose Wiederholung eigentlich gar nicht geben kann. Jede Wiederholung hat eine potentielle Bedeutung, niemand kann die Programmiererin daran hindern, ihr Werk so zu program-

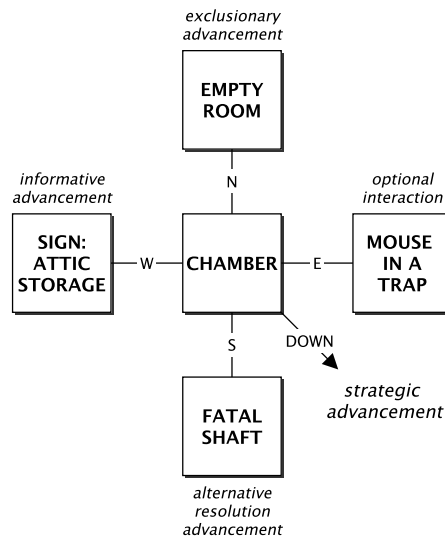


Abb. 2: Verschiedene Formen von Advancement in einer *Interactive Fiction*, nach Douglass (2007: 107)

Es darf vermutet werden, dass in den meisten Transcripts einen Überhang dieser Art von *Advancement* gibt, weil er für das *Trial-and-Error*-Verfahren typisch ist.

Aarseth's implicit, default position appears to be that strategic advancement is a property of simulation state rather than the combined text-operator loop, that it is defined only in relation to victory as labeled within the work, that it excludes extraneous interactions, and that it especially excludes negative explorations such as error messages. (Douglass 2007: 111)

mieren, dass erst bei der dreizehnten Wiederholung eine signifikante Zustandsänderung eintritt (in der Regel wird sie allerdings auf solche Gemeinheiten verzichten, weil sie das Werk tendenziell zu einer frustrierenden Erfahrung für die Spielerin machen).

archon, detective, executor

Die Frage „What are the ethics, politics, and poetics of contemporary IF?“ versucht (Douglass 2007: 114) mit Jacques Derrida, Linda Hutcheon und Gaston Bachelard zu beantworten.

Auf der Suche nach einem besseren Verständnis für die Figur der Interakteurin stößt Douglass auf die Auseinandersetzung Derridas mit dem Archiv. In dessen etymologischer Herleitung (vom griechischen *archeîon*, dem Aufbewahrungsort der offiziellen Dokumente und Wohnhaus der *árchontes*, den Bewahrerinnen und Interpretinnen der in den Dokumenten festgehaltenen Gesetze) und der Deutung der (fiebrigen⁵⁸) Tätigkeit des Archivierens als gegen den Todestrieb gerichtet, entdeckt Douglass ein Modell für *Interactive Fiction*:

The configuration of archon, archive, and their attendant fever is paralleled by IF's textual code-work, consisting as it does of database (archive), parser (archon), and the exploring, interrogating figure of the interactor. (Douglass 2007: 116)

Während Derridas Metaphern einen Ansatzpunkt für das Verständnis der Interakteurin liefern – als eine ängstliche und zwanghafte Persönlichkeit, die gegen jene *anarchivischen* Kräfte der Amnesie, des Vergessens, der Auslöschung und des Verlusts ankämpft, die zugleich Antagonistin wie Anlass für das Werk sind (Douglass 2007: 116) – und es deshalb gerechtfertigt erscheint, (zeitgenössische) *Interactive Fiction* als „*archive drama*“ (117) zu beschreiben, findet für Douglass die Applikation ihre Grenzen an der Stelle, wo Derrida darauf hinweist, dass seine Thesen durch den Bezug auf die Geschichtsschreibung zusammengehalten werden. Auf den ersten Blick scheint *Interactive Fiction* schwer damit vereinbar „for IF works are generally presented in the present tense and resolutely situated in a kind of projective relation to description“ (Douglass 2007: 117), aber gerade die (postmoderne) Historiographie hat eine „archivist-like figure“ anzubieten, die uns erlaubt, die

⁵⁸ Die deutsche Übersetzung, *Dem Archiv verschrieben*, spiegelt zwar möglicherweise besser die Ambiguität des französischen Titels wider als das englische *Archive Fever*, vernachlässigt aber gleichzeitig den dort hervorgehobenen Bedeutungsaspekt. Das *Mal* in *Mal d'archive* erschöpft sich nicht in der Übersetzungsreihe Mühe, Weh, Leid, das Übel, das Böse; daneben gibt es eine Unentscheidbarkeit zwischen *genitivus subiectivus* und *genitivus obiectivus* und die Konstruktion „en mal de“, in dem das *mal* „zum Ort des brennenden Verlangens, der unstillbaren Sehnsucht (wie in *mal de pays*, auf deutsch: Heimweh)“ wird. (Zitat aus dem Klappentext der deutschen Ausgabe)

Interakteurin einer *Interactive Fiction* besser zu verstehen: die Historikerin oder Detektivin.

Douglass bezieht sich auf Linda Hutcheon, die in *Beginning to Theorize Postmodernism*⁵⁹ das Konzept der „historiographic metafiction“ entwirft, als einem literarischen Genre, das sich dadurch auszeichnet, Genregrenzen subversiv zu unterlaufen, sich schwer einordnen zu lassen und sich kontinuierlich mit der Vergangenheit zu beschäftigen („through a critical reworking, never a nostalgic return“ (Douglass 2007: 117)). Hutcheons Leitmetapher für die Leserin ist die Detektivin, die gleichzeitig die archetypische Protagonistin postmoderner Literatur ist. „The detective is a provocative figure who engages moral and ethical issues of loss and injustice, if ambivalently, by the very fact of engaging with mysteries.“ (118)

Derrida's archive suggests a model for IF, while Hutcheon's detective suggests a protagonist/interactor figure to encounter it. The combined metaphor describes a seeking figure whose task is to convert mystery into revelation; not a bad description of IF as far as it goes. (Douglass 2007: 118)

Um das Profil des „archive-detective“ („an interactor who works at the command line to discover and execute the commands implied in code“ (118)) weiter zu schärfen, bringt Douglass die Figur der Testamentsvollstreckerin (*executor*) ins Spiel. Deren Aufgabe ist es, den letzten Willen der Verstorbenen zu vollziehen, „making manifest the unrealized law or code through the process of *execution*“⁶⁰ (119). Die *Executor*, als eine der Detektivin sehr nahe verwandte Figur, vervollständigt unser Bild der Interakteurin, weil sie nicht ohne die Beziehung zu einem Nachlass (*estate*) gedacht werden kann, über den es zu verfügen gilt: „Like the interactor at the command line, the executor is directly addressed by the will and directly addresses the estate in return“ (119).

While archive fever may have much to tell us about the situation the IF protagonist and interactor are confronted with, and the detective / executor may help us imagine the implied motivations and standing point from which the interactor is compelled to engage, the estate is the *what* of that engagement. (Douglass 2007: 124)

⁵⁹ Hutcheon, Linda (1987): *Beginning to Theorize Postmodernism. Textual Practice* 1.1:S. 10–31

⁶⁰ Das englische Wort kennt eine größere Bedeutungsvielfalt als sein deutsches Äquivalent und kann neben der Vollstreckung des Testaments und des (Todes-)Urteils etwa auch die Ausführung eines Computerprogramms bezeichnen.

Freiheit – Tyrannei – *Enfranchisement*

In vielen Texten zu *Interactive Fiction* wurde die große Freiheit der Leserin und ihre aktive Beteiligung an der Entstehung des Textes betont und versucht, die Textform nachgerade als Verkörperung poststrukturalistischer Theorien zu verstehen, die den Tod der Autorin verkündet und die Rolle der Leserin hervorgehoben hatten. Wie steht es tatsächlich um diese Freiheit? Für Aarseth ist sie sehr begrenzt:

In most adventure game situations, the reader's activity is very predictable. Certainly it is fair to say that it is being produced or directed by the text, within the limited freedom of available commands. (Aarseth 1997: 106)

Die Autorin scheint geradezu noch größere Macht auf die Leserin auszuüben, das Verhältnis von noch größerer Asymmetrie geprägt als in herkömmlichen Texten:

As Janet Murray⁶¹ and others argue, the adventure game type of computer textuality is hardly one where the "author" has given up control. Rather, the user can be manipulated in new and powerful ways. In a narrated, linear expression text, the user/reader/receiver's response and interpretation are beyond the control of the author, who can only hope that the text will be read from beginning to end. As we have seen in previous chapters, in a hypertext, the author can even make the user perform detailed and distasteful symbolic actions (e.g., "kill the old pawnbroker lady with the axe") in order to continue the game. As with most games, the rules are well beyond the player's control, and to suggest that the user is able to determine the shape of such a text is the same as to confuse the influence of a city's tourist guide with that of a city planner. (Aarseth 1997: 138f)

Interactive Fiction ist also auch dazu geeignet, die Spielerin zu einem Verhalten zu verführen, das moralisch problematisch sein kann.⁶²

⁶¹ In einem mir nicht zugänglichen Artikel: Murray, Janet (1991): Anatomy of a New Medium: Literary and Pedagogic Uses of Advanced Linguistic Computer Structures. *Computers and the Humanities* 25:S. 1–14, hier S. 12

⁶² Vgl. dazu die folgende Passage aus einem Interview mit dem Spieleentwickler Lev Ledit: „Spielen hat mit Handeln zu tun. Bei Konferenzen wird immer diskutiert, warum es Filme schaffen, Zuschauer zu emotionalisieren und Computerspiele nur selten. Ich würde das gar nicht wollen. Hier geht es nicht um ein Mitempfinden mit einer Filmfigur, sondern um einen selbst. Das will ich keinem antun. Obwohl es therapeutisch oder pädagogisch interessant sein kann. Bei Game Gestalt entwickeln wir gerade ein Holocaust-Spiel, das

Auch für Douglass (2007) ist die Rede von Freiheit bzw. *Freedom* überzogen: „[it] tends to conflate the strict meaning of *liberty*, or acting within a set of rules or constraining context, with the strict meaning of *anarchy*, or acting outside a set of rules or constraining context“ (194). Freiheit im Sinne von Anarchie ist in Code-basierten Werken höchst unwahrscheinlich: „while the interactor might *join with* the ambivalent figure of the *arkhon* (or ruler), she may never truly escape the context of the archive (or rules)“ (194). Douglass schlägt deshalb vor, anstelle von *Freedom* von *Enfranchisement* zu sprechen, verstanden als „a license to carry out activities – that is, *agency as codified in legal code*“ (195).

Rather than discussing whether the interactor is free or must be made free, we can discuss how the work does enfranchise or might enfranchise the interactor – that is, how it does or might bring the interactor fully into some level of participation and engagement with the code. (Douglass 2007: 196)

Frustration Aesthetics

Die im Konzept des *Impliziten Codes* anklingende Spaltung zwischen dem realen Code und seiner Wahrnehmung durch die Interakteurin bringt Douglass in Zusammenhang mit „authoring strategies or *design patterns*“, die in neueren Werken der *Interactive Fiction* eine zunehmend größere Rolle spielen. Dazu zählt er:

in einem Museum von der EU präsentiert werden wird. Begleitet von Lehrern. Mit anschließender Auswertung und Besprechung. [...] Das Spiel geht von einer Studie aus, die die Entwicklung des Holocaust in vier Stufen einteilt. Das fängt damit an, dass unter den Spielern Gruppen geschaffen werden. Der Spieler sieht eine Stadt von oben, in der sich Individuen mit unterschiedlichen Eigenschaften bewegen. Dann fängt er an, sich einer Gruppe zugehörig zu fühlen. Der Spieler denkt, er sei aufgefordert, seine Mannschaft zu wählen. Das denkt er aber nur, das wird ihm so gar nicht vermittelt. Er beginnt seine Gruppe zu unterstützen, auch indem er andere Formierungen unterdrückt, das kann immer weiter gesteigert werden. So weit, bis dann die andere Gruppe möglichst weg muss. Wenn man genug Geld gesammelt hat, kann man einen Zug bauen und die andere Gruppe abtransportieren. Du wirst im Spiel aber nie gezwungen, das zu tun. Es ist aber sehr wahrscheinlich, dass man in diese Falle tappen wird, das Spiel funktioniert wie eine Autorität, die nicht hinterfragt wird. Spieler sind gewohnt, herauszufinden, was ein Spiel von ihnen verlangt und dass man so das Spiel gewinnt, und das wird meist kompromisslos befolgt. Darum sind Begleitung und Nachbesprechung auch so wichtig.“ (Kump 2011: 8)

the recurrent use of disabled or incapacitated protagonists to focalize interaction, the broader and encompassing use of error messages to construct the implied interactor actively during the course of exploration, and the more general uses of error and frustration as a form of IF aesthetics (Douglass 2007: 156)

Während *Interactive Fiction* (und später Hypertext) oft als eine Befreiung der Leserin gefeiert wurden, als eine Materialisierung dessen, was Rezeptionsästhetik und Poststrukturalismus gefordert hatten, scheint die tatsächliche Erfahrung, die mit Werken der *Interactive Fiction* gemacht wird, dazu im Widerspruch zu stehen, weil sie fast unweigerlich mit Frustration verbunden ist. In der Community wird diese von allen geteilte Frustrationserfahrung gerne einerseits auf die herausfordernde Rätselnatur der meisten Werke und andererseits auf die Beschränkungen der Kommandozeile zurückgeführt. Douglass versucht zu zeigen, „[that] the development of these aesthetics (complex simulation) in relation to these constraints (limited parsing) is not coincidental“ (Douglass 2007: 158).

Im Vergleich zu Hypertext, wo die Navigation auf dem Anklicken von Links beruht⁶³, kennzeichnet sich die Kommandozeile durch Ambiguität. Es gibt keine limitierte Zahl von Optionen, die Interakteurin kann ausprobieren, was ihr in den Sinn kommt und weiß nie ganz genau, was ihr Scheitern verursacht, woran es ihrem *Impliziten Code* tatsächlich mangelt (ob „knowledge or intuition of a key verb, the name of a secret password, an addressable object from an unexplored part of the work, etc.“ (160)). Sie kann nicht einfach alle Links ausprobieren, die ihr angeboten werden, sondern es gibt eine schier unendliche Zahl an Kombinationen der Verben und Substantive aus dem Vokabular des *Impliziten Codes*. „The IF cannot be merely *navigated* until exhausted, but must be *investigated* via interrogation.“ (160)

Frustration in *Interactive Fiction*, so Douglass, ist die Folge einer doppelten Ambiguität auf beiden Seiten der kybernetischen Feedbackschleife: auf Seiten der Interakteurin ist es die Kommandozeile, die zu einer Ambiguität der Eingabe führt (die vom Parser möglicherweise falsch oder gar nicht verstanden wird), auf Seiten der Simulation ist es die Ambiguität der Repräsentation, die keine eindeutigen Aufforderungen (*affordances*) beinhaltet.

⁶³ Diese Struktur kann, wie beispielsweise im kanonischen *Afternoon* von Michael Joyce (1991), durch *guard fields* verkompliziert werden, die es ermöglichen, dass gewisse Links nicht von Anfang an zugänglich sind, sondern erst im weiteren Verlauf der Interaktion, bei einem späteren Aufruf des gleichen *Lexia* aktiv werden.

Interactive Fiction as Riddle

Mit Douglass (2007: 182) lassen sich die bisherigen theoretischen Annäherungen in zwei Gruppen einteilen: Jene, die die Frustration der *Interactive Fiction* als produktives Feature verstehen und die anderen, die dann häufig Vorschläge machen, wie Erfahrungen von Frustration vermieden werden können⁶⁴. Montforts (2004) Versuch, *Interactive Fiction* in die historische Tradition des (literarischen) Rätsels (*Riddle*) zu stellen, ist ein klarer Anlauf, Frustration positiv zu deuten und als Stärke des Mediums zu verstehen.

Douglass weist in der Folge jedoch auf einige Schwächen dieses Modells hin: das literarische Rätsel eignet sich letzten Endes besser zur Beschreibung einer kleinen Folge von Interaktion oder gar nur einer einzigen Interaktion: „An IF work, however, 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.“ (Douglass 2007: 183) *Interactive Fiction* lässt sich für Douglass deshalb besser als *Puzzle* beschreiben, welches sich nicht wie das *Riddle* durch „unitary simplicity“, sondern durch „complex intricacy“ auszeichnet.

Ein zweiter Einwand lautet, dass dieser Zugang notwendig die Tendenz kennt, den Blick auf jene Werke einzuschränken, auf die sich die Beschreibung als *Riddle* problemlos anwenden lässt und so blinde Flecken produziert, die nicht zu vernachlässigen sind. Einige der am meisten gefeierten zeitgenössischen Werke der *Interactive Fiction* haben tatsächlich die von Montfort konstatierte *Riddle*-Struktur, auch auf einem Makro-Level, aber dieser Trend ist durchaus nicht generalisierbar. Während Montfort sich darauf konzentrierte eine Leitmetapher für die „beautiful difficulty“ von *Interactive Fiction* beizusteuern, sieht Douglass die Besonderheit seines eigenen Beitrags „[in] its emphasis on analytic methodology as actually applied in close interaction“ und in der Betonung eines „local, cognitivist/reader-response engagement with the unknown“ (186).

Inkarnationen

Noch besteht keine Einigkeit darüber, wie das Verhältnis der Interakteurin zu jener merkwürdigen Figur zu fassen ist, die „gespielt“ wird, bzw. auf deren

⁶⁴ So schlägt Randall vor, auf Puzzles weitgehend zu verzichten, Murray sieht die Aufgabe darin, eindeutige *Affordances* zu bieten, indem Erwartungen stärker gesteuert werden und Sloane tritt für eine erhebliche Ausweitung der Simulation ein.

Handlungen die Interakteurin mehr oder weniger direkten Einfluss nehmen kann. Ein Vorschlag ist die Verwendung der aus graphischen Spielen bekannten Bezeichnung *Avatar*:

Der Begriff *Avatar* stammt aus dem Hinduismus und bezeichnet die Inkarnation des Gottes Vishnu auf Erden. Er wird benutzt, um die Stellvertreter der Spielerinnen in der virtuellen Welt zu bezeichnen. Strukturell beschreibt diese Metapher das gegenseitige Abhängigkeitsverhältnis zwischen der Spielerin und ihrem Stellvertreter sehr angemessen. Aufgrund seiner lediglich geistigen Substanz kann der Gott nicht auf der materiellen Erdenwelt agieren und schickt seinen Stellvertreter, von dessen körperlichem Können er abhängig ist. So ist die Spielerin nur so gut wie ihr den Gesetzen der virtuellen Welt unterworfenen Avatar. So wie die Spielerin die Möglichkeit hat, als virtuelle Figur im Spiel zu erscheinen und diese Figur über den Controller zu steuern, so ist sie auch von der Figur gesteuert, denn was der Figur passiert, passiert auch der Spielerin. (Neitzel 2005: 126)

Weil der Avatar in einem Text-Adventure jedoch nicht visualisiert und (häufig) nicht einmal beschrieben wird, schlägt Neitzel (2005: 126) vor, von einem *imaginierten Avatar* zu sprechen.

Ähnlichkeiten gibt es zur Konzeption von Sloane (1991), die das Verhältnis als das von Puppenspielerin und Puppe fassen möchte bzw. zum gängigen Begriff des *Player Character*, für den sich etwa Montfort (2007) stark gemacht hat. Douglass (2007) kritisiert an dieser und anderen Vorstellungen, dass es die kontinuierliche Kontrolle, die er in all diesen Begriffen angelegt findet, bei *Interactive Fiction* ganz einfach nicht gibt. Deren spezielle Form der Kontrolle, die nicht direkt ist, sondern immer nur vermittelt über Sprache passiert, die dann erst interpretiert werden muss, bezeichnet Douglass als *semiotic control*. Ähnlichkeiten mit einer direkten und unvermittelten *puppet control* sieht er als rein zufällig. Das Verhältnis von Interakteurin und Protagonistin (so die von ihm vorgeschlagene Terminologie) lässt sich mit einem Alltagssprachlichen Verständnis von Begriffen aus der Freudschen Psychoanalyse besser als ein Verhältnis von *Id* (Es) und *Superego* (Überich) verstehen:

Beginning in an impulse, the message passes into negotiation with a larger system of self (ego, superego) that first attempts to understand it, and then affirms it, modifies it, or disciplines it, sometimes in unpredictable ways. From the perspective of the id, external forces encountered in this negotiation may seem alien and other, but the whole makes up a set of desires and constraints that we might identify as a self. (Douglass 2007: 189)

Interactive Fiction ist endlich und deshalb notwendig einschränkend. Weil die Interakteurin aber beim Eintippen ihres Kommandos keinen Einschränkungen unterliegt, ergeben sich zwingend Komplikationen: „interactors can and will inevitably interrogate unafforded objects, locations, and events“ (190f).

Es gibt dann verschiedene Möglichkeiten des Umgangs mit solchen *Non-Affordances* (z.B. wenn sich die Spielwelt aus uneinsichtigen Gründen auf nur einen Raum beschränkt):

- *Omit*: Es gibt einfach keine Türen.
- *Leave unimplemented*: Es wird eine Tür beschrieben, aber jeder Versuch einer Interaktion führt zu Fehlermeldungen.
- *Constrain the world*: Es gibt einen externen, physikalischen Grund. (Die Tür ist zugeschnitten.)
- *Constrain the protagonist*: Die Unmöglichkeit, den Raum durch die Tür zu verlassen wird durch einen internalen, diegetischen Grund (das *Superego*) gerechtfertigt. (Die Protagonistin will ein Versprechen nicht brechen.)
- *Quit*: Die Simulation wird einfach beendet.

IF characterization: directing protagonists

Das Missverständnis der Protagonistin als *Puppet* hat mit dem Design einer Mehrheit früher *Interactive Fiction* zu tun, in denen die Charaktere häufig sehr flach bleiben und selten explizit gestaltet werden: „a design pattern in early IF that tended to make the protagonist generic and implicitly (rather than explicitly) characterized“ (Douglass 2007: 197). Dass die Protagonistin als vollkommen eigenschaftslos erscheint⁶⁵ bedeutet jedoch nicht automatisch, dass sie nicht über eine sanktionierende Instanz – das *Superego* – verfügen kann. Eine solche Instanz aber ist mit einer *Puppet Theory* nicht vereinbar.

Montfort (2007) schlägt deshalb vor, die Protagonistin nicht als umstandslos und direkt kontrollierbare Puppe zu verstehen, sondern stattdessen auf die Kybernetik zurückzugreifen: die Protagonistin erscheint dann als ein Schiff, das zu steuern ist, wobei Rückkopplungseffekte eine bedeutende Rolle spielen. Douglass weist allerdings darauf hin, dass der Vergleich hinkt: gesteuert werde eigentlich nicht die Protagonistin, sondern das Werk. Die Protagonistin

⁶⁵ So lässt sich etwa die Protagonistin aus Infocoms *Zork* als „AFGNCAAP (Ageless Faceless Gender Neutral Culturally Ambiguous Adventure Person)“ (Douglass 2007: 199) charakterisieren.

entspräche in der Analogie eher dem Ruder, aber auch das treffe nicht ganz zu. Zwar komme Montfort dem tatsächlichen Sachverhalt näher als die *Puppet Theory* aber letzten Endes sei auch sein Versuch nicht zufriedenstellend:

The belief that protagonists (rather than works) are cybernetically controlled is a welcome complication of puppet theories (it introduces negotiation and compromise), yet “steer” retains that misleadingly visceral physical metaphor (hand on helm), and the sense that compromises in the course of the occupied vessel (still empty, like the puppet) are only with forces external to the vessel (wind, currents). Some protagonists are hard to steer, but I would argue that their reticence against certain courses (e.g. the traveler in *Shade*’s unwillingness to turn off the light or open the door) is constitutive, and a good thing. Are there ships that handle awkwardly, erratically, or reluctantly, not (switching to the parlance of programming) as a bug, but as a feature? If, as I suspect, there are not, then the metaphor of steerage is failing us for IF, because it encourages us to devalue artful work precisely to the extent it is artful. (Douglass 2007: 204f)

Douglass möchte den gängigen und auch von Montfort gebrauchten Begriff *Player Character* überhaupt abschaffen:

The term “player character” is itself wrong, and rather than redefining it in cybernetic terms we should replace it with one that better reflects the ambivalent complexities of IF identification. (Douglass 2007: 206)

Der Begriff ist aus mehreren Gründen nicht universell genug: erstens wurde bereits deutlich gemacht, dass nicht jedes Werk der *Interactive Fiction* automatisch als Spiel betrachtet werden kann. Außerdem lässt er sich nur bei Werken sinnvoll anwenden, bei denen die von der Interakteurin gesteuerte Figur auch gleichzeitig diejenige ist, aus deren Perspektive die Geschichte erzählt wird: „by implying that the player character stands in for the player, the term implicitly conflates focalization (how the interactor perceives the diegesis) with action (how the interactor affects the diegesis)“ (Douglass 2007: 206). Das ist zwar häufig, aber nicht notwendigerweise der Fall. Douglass plädiert deshalb für die Verwendung des Begriffs *Protagonist*: „‘protagonist,’ or first actor: one who usually performs the interactor’s suggested acts“ (207). Gibt es in einem Werk mehrere solcher Figuren (wie beispielsweise in *Suspended* von Michael Berlyn, wo die Interakteurin sechs Roboter steuern kann, die ihre Umgebung mit jeweils unterschiedlichen Sensoren wahrnehmen können)

schlägt Douglass vor, sie als *Akteurinnen* („actors“) zu bezeichnen, andere Figuren nennt er einfach *Characters*.⁶⁶

Douglass schlägt weiter vor, *Direction* als Name für „the passing of potentially ambiguous commands via the command line to an actor“ zu verwenden. Sollte sich dieser Vorschlag durchsetzen, müsste die Terminologie von Montfort (2011) noch einmal überdacht werden. Bei diesem findet sich der Begriff *Directive* zur Bezeichnung extra-diegetischer Befehle (wie etwa „SAVE“) in Abgrenzung zu diegetischen *Commands* (den „suggested acts“ von Douglass).

Scripting the Interactor

IF will not and indeed cannot completely eliminate the distance between an interactor and the protagonist that she directs, any more than it can eliminate the distance between the interactor and the work. This distance is inherent in the fact of language at the command line. Indeed, the challenge for IF today is not to close the gap as far as possible, but to open it up and truly explore the possibilities of that space. The corollary to this challenge is exploring the gap in ways that are *enfranchising*, inviting the interactor as a participant into the rules, laws, or codes that govern the standing point of the protagonist she directs. (Douglass 2007: 210)

Murray (1997) sieht eine Möglichkeit, die in *Interactive Fiction* unweigerlich auftretenden Frustrationen für die Interakteurin zu minimieren durch ein Verfahren, das sie „scripting the interactor“ nennt: es geht darum, die Erwartungen vorherzusehen und zu formen. Am einfachsten lässt sich das durch strikte Genretreue verwirklichen: die Interakteurin weiß, was in einem *Cavern Crawl* von ihr erwartet wird („treasure hunting and troll slaughter“), das macht das Handlungsrepertoire auch für die Autorin vorhersehbar. Aber heißt das, dass *Interactive Fiction* nur für stereotype Werke tauglich ist?

Die Interakteurin zu *scripten*, muss aber nicht heißen, dass Erwartungen nicht unterlaufen werden können, indem sich beispielsweise die Rolle im Verlauf der Interaktion verändert. Es ist auch möglich, nicht die Interakteurin, sondern den Misserfolg zu *scripten*, denn „failure is the assumed default scenario“ (Douglass 2007: 212).

⁶⁶ Der Vorschlag von Douglass ersetzt den gängigeren Begriff *Non-Player Characters* (NPC), der auch bei Computer- und Pen-&-Paper-Rollenspielen verwendet und als Bezeichnung für alle vom Computer bzw. der Spielleiterin gesteuerten Figuren gebraucht wird.

Störungen

IF works exhibit a quality of language dysfunction (communication failure) that is a byproduct of command line / parser architecture. This problem for the interactor communicating with the parser is focalized into (but not entirely exclusive to) the problem of communicating with the protagonist, with the subsequent (and secondary) consequences that the separate protagonist is not as physically or socially versatile as the interactor might be in the same situation, often due to inability to understand her. This is in part a problem of ambiguity, but only in part. Communication failures will abound because the world of the work must always be fundamentally incomplete, hence limited and constrained. This manifests itself in all manner of social, cultural, and practical ignorance. The work is our linguistic interlocutor, and it (not we) is inappropriately limited, requiring us to become likewise limited in discovering our agency within it. (Douglass 2007: 221)

Hatte Sloane (1991) *Interactive Fiction* in ihrer Dissertation als objektivistisch kritisiert, stellt Douglass (2007: 222f) fest, dass es sich tatsächlich nicht um Objektivismus handle („making an assertion that the addressable objects of experience transcend that experience and represent a universal truth“), sondern die merkwürdige Fixiertheit auf Objekte in *Interactive Fiction* besser als *Platonic simulation* bezeichnet werde. Diese Fixiertheit hat damit zu tun, wie eine Welt in *Interactive Fiction* repräsentiert wird, dass nämlich im Hintergrund eine Datenbank steht, die sich auch als *object tree* abbilden lässt. Nicht nur ist die Repräsentation notwendigerweise *unvollständig* und kann niemals alle Aspekte einer Welt umfassen, im Fall von *Interactive Fiction* besteht sie außerdem aus lauter *diskreten* und (üblicherweise) unteilbaren Entitäten.

Works of IF are made up of objects whose object-ness introduces myriad missing gaps that the interactor might reference, but cannot: ropes that cannot be cut into strings and then woven into knots, glasses of water that cannot be sprinkled one drop at a time across the landscape, planks that cannot be simultaneously situated in two rooms via a connecting doorway, and so forth. Like concepts, these objects are often indivisible or infinite. (Douglass 2007: 222)

Das „inappropriate attachment to objects“, das Aarseth an den Protagonistinnen der *Interactive Fiction* beobachtet, bezeichnet er als autistisch. Cadre (2003) greift diesen Gedanken auf, um ihm eine neue Wendung zu geben: *Interactive Fiction* sei prädestiniert für ein autistisches Publikum, weil dort die überfordernde Mannigfaltigkeit unserer Welt auf das für die Geschichte

Wesentliche reduziert werde – „*the author does for the player what the autistic person is incapable of doing for himself*“. Das trifft aber vermutlich auch auf die meisten anderen Literaturformen zu und Douglass macht darauf aufmerksam, dass auch die Interakteurin einer *Interactive Fiction* nicht von der Verantwortung der Sinnbildung befreit ist:

It may be true that the interactor does not *assign* significance, but she must still *discover* and *determine* significance. [...] While the author's code determines significance in the world, the interactor is required to learn this private conceptual language of signification. Hence the difficulty of IF is the difficulty of the puzzle, the riddle, and the implied code. (Douglass 2007: 228)

Es liegt in der Natur der Software-Architektur von *Interactive Fiction*, dass die Konversation zwischen *Userin* und Programm keine Unterhaltung zwischen Gleichen darstellt, sondern im höchsten Grade asymmetrisch, und deshalb als Verhör (*Interrogation*) genauer gefasst ist. Mühsam gilt es, der widerständigen Gesprächspartnerin ihr Geheimnis zu entlocken. Versuche, die aus dieser Situation resultierenden „Sprachschwierigkeiten“ durch die Bezugnahme auf Autismus zu erklären, verfehlen das Ziel: „The true limited figure is neither the interactor (as Cadre and Bond suggest) nor even the protagonist (as Aarseth implies), but the underlying parser and code.“ (Douglass 2007: 228)

Spannend ist die Beobachtung, dass diese Beschränkungen zur Entwicklung ganz eigener ästhetischer Techniken für *Interactive Fiction* geführt haben, die sich um Formen des Unvermögens (*Incapacity*) und der Behinderung (*Disability*) drehen.

Die Beschränkungen, denen die Userin (bzw. Protagonistin) der *Interactive Fiction* ausgesetzt ist – ob extern, also physikalisch („The door is barred.“) oder intern, also psychologisch motiviert („You promised to stay home.“) – können zu einem System ausgebaut werden und in engem Zusammenhang mit dem Konzept des Werks stehen. Häufig gibt es eine einzige Ursache, durch die die Handlungsfähigkeit der Interakteurin eingeschränkt wird: entweder befindet sich die simulierte Welt in irgendeiner Form von Ausnahmezustand, oder die Protagonistin selbst ist in einer besonderen Situation.

The purpose of these limit-systems is to render the necessarily extreme constraints of the IF representation aesthetic by incorporating them into the diegesis. (Douglass 2007: 231)

Die Möglichkeiten diegetisch motivierter Beschränkung, die diesbezüglich bereits erprobt wurden, reichen von den Halluzinationen während eines Nikotinentzugs⁶⁷, einem akuten Anfall von Schizophrenie⁶⁸, dem Gefangensein in der Dunkelheit⁶⁹ oder einer Funktionsstörung in den Schaltkreisen des Roboter-Protagonisten⁷⁰ bis zur Amnesie⁷¹.

In the semiotic logic of the simulation, disability (the incapacity to articulate or affect those signs that change the system) and disorientation (the inability to anticipate or recall those signs that constitute the system) are complementary arcs of a loop, and together encompass all of semiotic dysfunction.

“Frustration aesthetics” describes the diegetic accommodation of these twin semiotic simulation problems: disability and disorientation. Disability is generally experienced as extreme limitations on the protagonist’s ability to act, while disorientation is generally experienced as a gap between what the protagonist and the interactor knows. Protagonist disabilities and unfamiliar and alienating situations justify the interactor’s experience of some of these problems (because they define the protagonist’s limitations), while amnesia justifies others (because it creates an unfamiliar situation for the protagonist out of a familiar one). Partly in consequence, examples of amnesic, broken, crazy, drunk, hallucinating, isolated, lost, malfunctioning, narcoleptic, possessed, sick, trapped, and otherwise circumstantially oppressed protagonists fill the IF canon from the earliest commercial works to today. (Douglass 2007: 235)

⁶⁷ Granade, Stephen (1998): *Loosing Your Grip*

⁶⁸ Klima, Chris (1997): *Mercy*

⁶⁹ Plotkin, Andrew (1999): *Hunter, in Darkness*

⁷⁰ Shiovitz, Dan (1998): *Bad Machine*

⁷¹ Finley, Ian (1997): *Babel*

Philosophie — *Interactive Fiction*

Before the first person shooter there was
the second person thinker.

(Jason Scott: Get Lamp)

Wie im vorhergehenden Kapitel ausführlich dargelegt, hat die bisherige Auseinandersetzung mit dem Medium *Interactive Fiction* hauptsächlich auf dem Feld der Literaturwissenschaften stattgefunden. Nur wenige haben bisher einen philosophischen Blick darauf gewagt. Zu ihnen gehört Claus Pias, der mit seiner Dissertation (Pias 2010) einige interessante Ansatzpunkte liefert. Bedauerlicherweise leidet sie jedoch unter demselben Mangel, den Douglass (2007) an den meisten theoretischen Texten zu *Interactive Fiction* entdeckt: einem blinden Fleck in Bezug erstens auf den Reichtum und die Verschiedenheit schon des Kanons kommerzieller *Interactive Fiction* und vor allem zweitens in Bezug auf jüngere Entwicklungen. Wenn Pias von Adventures spricht („*Interactive Fiction*“ kommt bei ihm nur als Überbegriff vor), dann scheint er tatsächlich in erster Linie an *Adventure* und *Zork* zu denken, als den einzigen Werken, die bei ihm Erwähnung finden, und die Leserin muss nach der Lektüre den Eindruck gewinnen, dass von einem geschichtlichen Ereignis die Rede ist, weil schließlich „Grafikadventures [...] die reinen Textspiele schon nach wenigen Jahren [abgelöst]“ hätten (Pias 2010: 142). Immerhin kann Pias keine Geschichtsvergessenheit vorgeworfen werden (die Aarseth für das Gros der Texte zu *Interactive Fiction* konstatiert, in denen beispielsweise die Entstehung von *Adventure* um bis zu ein Jahrzehnt vordatiert wird): Die Vorgeschichten von *Adventure* und *Zork* werden im Detail nachgezeichnet.

Bemerkenswert ist, dass Pias, der Aarseth (1997), dessen Buch kurz vor Fertigstellung seiner Dissertation veröffentlicht worden war, dafür nicht verwendet zu haben scheint, teilweise auf die gleichen Autorinnen zurückgreift und zu ähnlichen Ergebnissen gelangt: So spricht er etwa auch davon, dass es angemessener wäre, von einer „Fiktion der Interaktivität“ zu sprechen, statt von *Interactive Fiction*.

Für Pias ist Freiheit in *Interactive Fiction* und Computerspielen im Allgemeinen eine bloße Illusion: ganz im Gegenteil lässt sich die Spielerin als „rückgekoppeltes *device* oder zweites Programm“ (Pias 2010: 12) verstehen, das im Falle von Adventurespielen dazu aufgefordert ist, „schon gebahnte Verknüpfungen in einer Datenbank nach[zu]vollziehen“. Die Spielerin wird bei ihm zur „transportierten Post“ in einem „abstrakten Postsystem“ (124).

Pias zitiert aus einem spannenden Bericht über eine Exkursion in eben jenes Höhlensystem, das den Schauplatz für *Adventure* abgibt. Eine Teilnehmerin, der diese Höhlen nur aus dem Spiel bekannt waren und die sie nun zum ersten Mal tatsächlich betrat, fand sich auf Anhieb darin zurecht und steuerte zielgenau auf Orte zu, die selbst die Leiterin der Exkursion nicht kannte.

Die Orientierungsleistung, die ADVENT⁷² abfordert, erweist sich als gelungene Programmierung seiner Spieler. [...] Das wiederholte Tippen von Befehlen wie LEFT, RIGHT⁷³ oder UP als Kommandos an einen Avatar im symbolischen Spielraum hallt im Realen zurück als Kommando an den eigenen Körper. (Pias 2010: 122)

Dass *Topographien*, also Orte und Wegzusammenhänge in Adventurespielen eine große Rolle spielen, ist für Pias eines von drei wesentlichen Charakteristika. Darüber hinaus sind sie für ihn stets auch als *Geschichten* zu verstehen („in jenem basalen Sinne, dass sie einen Anfang, eine Mitte und ein Ende haben“ (124)) und sie bestehen aus einer *Serie von Entscheidungen*.

Die drei entscheidenden Leistungen des Spielers, nämlich kartographieren, entscheiden und zu einem Ziel namens Konvergenz von topographischen und zugleich erzählerischem Endpunkt zu gelangen (zu einem Ende der Geschichte, in deren Verlauf eine vollständige Karte entstanden ist), werden durch eine Semantisierung von entscheidungsrelevanten Variablen und Routinen zu Orten, Gegenständen und Verfahren ermöglicht, die man als (Spiel)Welt-Erzeugung bezeichnen kann. (Pias 2010: 124)

⁷² Gelegentlich findet sich in der Literatur diese abkürzende Bezugnahme auf *Adventure*. Es handelt sich um den ursprünglichen Dateinamen des Spiels, der damals nicht länger als sechs Buchstaben sein konnte.

⁷³ Es darf bemerkt werden, dass die Kommandos, die Pias hier anführt, nur in sehr wenigen Werken der *Interactive Fiction* verwendet werden. Die von Hobby-Höhlenforscher Crowther in *Adventure* eingeführte und zumeist beibehaltene Konvention besteht in der Verwendung von Himmelsrichtungen, unter anderem, um die Schwierigkeit zu umgehen, dass „links“ und „rechts“ relative Richtungsangaben sind, die sich beispielsweise ändern müssten, wenn ein Raum aus einer anderen Richtung betreten wird.

Variablen und Routinen werden also zu *nouns* und *verbs* semantisiert, wobei sich Orte und Gegenstände als auch Personen auf der Ebene der Datenbank in ihrem Status nicht voneinander unterscheiden: Sie alle sind *objects*, von denen allerdings manche als *Container* ausgezeichnet sind, was bedeutet, dass sie andere Objekte beinhalten können. Das gilt vor allem für Räume, beispielsweise aber auch für die Protagonistin, die die Dinge, die sie mit sich herumträgt, ebenso „beinhaltet“. Das gesamte Inventar an Objekten lässt sich demzufolge als hierarchischer *object tree* darstellen.

Wie bereits weiter oben dargestellt, besteht *Interactive Fiction* aus Datensätzen und aus Regeln, nach denen das Programm mit diesen Datensätzen hantiert. Was keinen Datensatz hat, das existiert in der simulierten Welt auch nicht. Beim Überführen lebensweltlicher Welterfahrung in Datensätze scheint es sich um eine Art „reverse engineering“ aristotelischer Kategorienlehre“ (Pias 2010: 129) zu handeln. Während Aristoteles darum bemüht war, ein mannigfaltig Vorhandenes mit zehn Kategorien vollständig zu klassifizieren, geht es in *Interactive Fiction* um die Erzeugung, „um die kategoriale Begründung von Mannigfaltigkeit auf der Grundlage von Datenbank-Strukturen, die nicht mehr sagen, als dass etwas ist. Die Welten von Adventurespielen werden durch Kategorien bestimmt, die sie selbst erst zur Vollständigkeit erfinden.“ (Pias 2010: 130)

Dass nicht existiert, was nicht als Datensatz implementiert wurde, und deshalb für die Spielerin nicht zur Disposition steht, auch wenn es beispielsweise in einer Raumbeschreibung Erwähnung findet, hat für Pias Folgen für den Zusammenhang von Literatur und Spiel:

Was zur Welt der Zwischentexte gehört und nur halluzinierbar ist, nennt sich Literatur, was hingegen zur Welt der Objektdatenbank gehört und referenzierbar ist, nennt sich Spiel. Oder genauer: Nicht alle Wörter in den Texten adressieren Objekte, aber spielbar ist nur, was eine Adresse hat. Spielen heißt folglich: nehmen, was auf seine (Wahr)Nehmung wartet und wahrgenommen als (Ver)Handelbares genommen wird. Die Freiheitsillusion von Adventures besteht darin, dass es diese Grenze von Literatur und Datenbank ununterbrochen verwischt und nur zur Wahrnehmung dessen instruiert, was auch Objekt ist. (Pias 2010: 131f)

Tatsächlich ist die Rezipientin einer *Interactive Fiction* darauf konditioniert, jeden *Output*, den ihr das Programm liefert, auf *Keywords* abzuklopfen, die etwa auf für den Spielfortschritt relevant erscheinende Gegenstände verweisen.

Den Parser, also jenen Teil des Programms, der das „Verstehen“ des natürlichsprachlichen Inputs simuliert, bezeichnet Pias als die „Diskursverwaltung zwischen Datenbank und Kommandozeile“, der das Spiel – im Rückgriff auf die Terminologie Martin Heideggers – an der Grenze zwischen »überlieferter« und »technischer Sprache«⁷⁴ organisiert. „Die Verstehensillusion, die ein Parser erzeugt, beruht darauf, dass er überlieferte Sprache in verarbeitbare technische Sprache zu konvertieren vermag.“ (Pias 2010: 135)

Im Anschluss an Lyotard⁷⁵ räsoniert Pias über die *Softmoderne*⁷⁶, der es stets um die größtmögliche Effizienz ihrer Sprachspiele gehe. Adventures böten dabei nicht die Möglichkeit, paralogisch zu werden, das heißt jenen informatischen Mehrwert auszubilden, „der entsteht, wenn geordnete Verläufe (also befolgte Spielregeln) an einer bestimmten Komplexitätsschwelle in Unordnung umschlagen und unwahrscheinliche Ergebnisse zeitigen“ (Pias 2010: 141), wenn also Zustände auftreten, die sich mit den Begriffen Chaos, Katastrophe oder Diskontinuität umschreiben lassen. „Jede Verknüpfung ist programmiert, keine kann eskalieren, und der paralogische Zustand des Adventures heißt schlicht Systemabsturz. Während Programme nämlich *metapräskriptiv* sind, sind Spielverläufe selbst nur präskriptiv.“ (142) Die einzige Möglichkeit, sich metapräskriptiv zu äußern besteht für die Spielerin nach Pias darin, das Spiel umzuprogrammieren. Nun ist natürlich richtig, dass alle Verknüpfungsmöglichkeiten im Programm angelegt sind, allerdings kann

⁷⁴ vgl. Heidegger, Martin (1989): *Überlieferte Sprache und technische Sprache*. Erker.

⁷⁵ Lyotard, Jean-François (1986): *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Graz: Böhlau.

⁷⁶ Den Ausdruck übernimmt er von Mann (1987), der damit einerseits auf die „mediale Situation dieser Gattung“ verweisen, andererseits auf ihr junges Alter anspielen möchte. Sein Artikel – wohl einer der ersten deutschsprachigen Texte zu Adventures – beinhaltet sehr anregende Reflexionen, leider beziehen sich diese aber nur auf Spiele mit höchst simplem Parser und nicht auf avanciertere Vertreter des Genres (wie eine Reihe der in den Jahren vor Erscheinen des Textes veröffentlichten Infocom-Spiele). Dass sein Text nicht ganz unvoreingenommen gegenüber den literarischen Qualitäten von Text-Adventures ist, findet sich in seiner Charakterisierung der softmodernen Literatur angedeutet: „Die softmoderne Literatur, die im wesentlichen von Softwarepiraten geschätzt und von computernden Schülern und Studenten rezipiert wird [...] ist nur Software, eine digital organisierte Ansammlung von Daten, die in der Regel durch räuberisches Kopieren und Multiplizieren der Daten Verbreitung findet.“ (Mann 1987: 371) Mann konstatiert, dass „die Produzenten der Textabenteuer, die als Medium den Computer bemühen, [...] die literarische Moderne einschließlich der Postmoderne nahezu vollständig [überspringen]“ (372). Es darf gehofft werden, dass Mann sich nach seinem Artikel nicht enttäuscht von der *Interactive Fiction* abgewandt und weitere Erfahrungen mit fortschrittlicheren Werken gemacht hat, die ihn vielleicht zu einer Revision seines Schlusssatzes gebracht haben: „Am Ende“, schreibt er, „steht die Enttäuschung über das Erreichte, über die triviale Sturheit programmierter Kausalnetze, in denen man sich bewegte.“ (375)

selbiges durchaus eine Komplexität erreichen, die es der Programmiererin verunmöglichen, die Konsequenzen aller dieser Verknüpfungsmöglichkeiten zu kennen, und zu überschauen, was sie da eigentlich alles „vor-geschrieben“ hat. Da ergeben sich dann skurrile Situation wie jene von Aarseth (1997) geschilderte Szene aus seiner Interaktion mit *Deadline*, wo es zu einer unheimlichen Begegnung des Protagonisten (des ermittelnden Beamten) mit dem Mordopfer (Mr. Robner) kommt:

Library

Beside the desk is a large collapsible tray. Sitting on the tray is a bowl containing a white powdery substance. Alongside the desk is a wicker wastepaper basket. The wastepaper basket contains: A bunch of crumpled papers. Lying on the floor, overturned, is a beautiful saucer. There is a bottle of Ebullion here.

>QUESTION MR. ROBNER

Mr. Robner is listening

>SHOW SAUCER TO MR. ROBNER

Mr. Robner lets out a loud yawn.

>ACCUSE MR. ROBNER

Robner shrugs off your suggestion.

>KISS MR. ROBNER

Section 204D, Paragraph 7.6. of the Connecticut Police Code of Conduct specifically prohibits kissing suspects.

>ARREST MR. ROBNER

You realize that you don't have enough evidence to convict Mr. Robner, so you resolve to continue the investigation.

>ASK MR. ROBNER ABOUT MRS. ROBNER

Mr. Robner isn't here!

>WAIT FOR MR. ROBNER

That person is already here!

>THROW SAUCER AT MR. ROBNER

Mr. Robner, puzzled by your unorthodox methods, ducks as the saucer flies by.

>KILL MR. ROBNER

With a lethal blow of your hand, Mr. Robner falls dead. Your mind becomes confused amidst strange screaming, yelling, and the pangs of your conscience. "How could I have done it?" you ask yourself, as you hear the distant sound of police sirens. Sergeant Duffy and two other officers enter and grab you rather unceremoniously. They take you to a waiting car, where, forlorn and disgusted, you begin to ponder prison life. "Perhaps," you think, "I shouldn't have done

that." The case has ended. Would you like to start your investigation over from scratch? (Y/N)⁷⁷

Auch Pias gelangt zur Einschätzung, dass es sich bei Adventures um Erzählungen handelt: „der Anfang des Spiels ist der Anfang einer Erzählung, und sein Spielverlauf eine Folge von notwendigen, sich logisch aufeinander beziehenden Ereignissen, die zum Spielende keinen Rest offen lassen“ (Pias 2010: 142f). Und er bemerkt, dass sich die strukturelle Analyse von Roland Barthes⁷⁸ auf diese Art von Texten sehr gut anwenden lässt.

Barthes zerlegt Erzählungen in Einheiten, die er funktional in zwei Klassen aufteilt. Im Text-Adventure spielen in erster Linie *distributionelle* Elemente eine Rolle, die eine „Funktionalität des Tuns“ organisieren. Sie lassen sich wiederum in »Kardinalfunktionen« (bzw. »Kerne«) und »Katalysen« unterteilen, wobei erstere eine für die Geschichte folgentragende Alternative eröffnen, also eine chronologische *und* logische Funktionalität besitzen, während zweitere nur eine chronologische Funktion haben und den Raum zwischen den entscheidenden Momenten der Geschichte ausfüllen (und in Adventures deshalb keine so große Rolle spielen).

Die Kardinalfunktionen sind folglich die Risikomomente der Erzählung, die Stellen, an denen der Spieler Entscheidungen zu treffen hat, die Katalysen hingegen die Sicherheitszonen und Ruhepausen, Momente, in denen das Spiel luxuriert und der Spieler mit interesselosem Wohlgefallen einem Spielfortschritt zuschauen darf, den er zwar heraufgeführt hat, in den er aber nicht eingreifen kann. (144)

Auch die *integrativen* Elemente – diese organisieren eine „Funktionalität des Seins“ und liefern etwa Hinweise auf den Charakter des Personals oder Anmerkungen zur Atmosphäre – lassen sich weiter unterscheiden: in »Indizien«, die stets implizite Signifikate haben und sich auf Charakter, Gefühl oder Atmosphäre beziehen und »Informationen«, die dem Erkennen des Raums und der Orientierung dienen und explizites, fertiges Wissen beisteuern.

Adventure und *Zork* vor Augen, gelangt Pias zur Einschätzung, dass „Adventurespiele [...] also [...] hauptsächlich aus Kernen und Informationen [bestehen], aus Risikosituationen auf der Basis von je verfügbaren Daten“ (145). Während neuere Werke dazu einladen, diese Aussage noch einmal zu

⁷⁷ Zitiert nach Aarseth (1997: 123f).

⁷⁸ Pias nimmt hier vor allem Bezug auf: Barthes, Roland (1988): „Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen“, in: *Das semiologische Abenteuer*, 102-143

überdenken, so können wir uns zumindest mit Pias einigen, wenn er als Konsequenz aus dem Vorausgegangenen als ein entscheidendes Charakteristikum von Adventures festhält: „Sie handeln von Entscheidungslogik und Datensätzen.“ (145)

Wenn es auch für viele oder die meisten der frühen Text-Adventures zutreffend sein mag, so wird auch die Aussage, dass „Adventurespielen hauptsächlich aus Kartenzeichen besteht“ (163) nicht mehr umstandslos zu unterschreiben sein. Das Kartographieren hat seit *Adventure* an Bedeutung verloren und es hat sich sogar ein eigenes Sub-Genre der *One-Room Games* etabliert. Allerdings ist richtig, dass „jede Entscheidung ihren besonderen Ort [braucht]“, sich alle Handlungen in Räumen abspielen⁷⁹, die sich wiederum als Karte darstellen lassen. Und diese Karte ist in weiterer Folge als Graph darstellbar. Pias macht nachdrücklich darauf aufmerksam, dass im Adventurespiel zwei Graphen aufeinandertreffen, die in einem erfolgreichen Spiel gewissermaßen zur Deckung gebracht werden müssen. Denn neben den netzförmigen Graphen der Karte tritt jener Graph, als den sich die aus Kernen und Katalysen bestehende Erzählung anschreiben lässt. Diese bildet laut Pias kein Netz, sondern eine baumartige Struktur, in graphentheoretischer Terminologie also zusammenhängende und kreisfreie Graphen, die außerdem gerichtet sind. Diese Baumstruktur lässt sich sehr schön mit dem *Skein* illustrieren, den die Entwicklungsumgebung von Inform 7 automatisch aus allen Interaktionen mit dem Werk generiert (Abb. 3).

Diese Graphik stellt allerdings nur einen winzigen Bruchteil der tatsächlich möglichen Abläufe dar, nämlich jene, die von der Programmiererin ausprobiert worden sind. Tatsächlich verzweigt sich der Baum an jedem einzelnen Knoten ins Unendliche. Aber Pias spricht ja auch nicht von den einzelnen Inputs, sondern von den Knoten der Erzählung. Und eine Katalyse zwischen zwei Kernen kann dabei mehrere Benutzereingaben umfassen. Werden allerdings mehrere Inputs solcherart zu Einheiten zusammengefasst, bin ich nicht mehr überzeugt, ob gerechtfertigterweise von einer Baumstruktur des Graphen der Erzählung gesprochen werden kann. Ein noch relativ simpler Fall, der diese Struktur verlässt, wäre, wenn beispielsweise zwei Knoten in unterschiedlicher Reihenfolge besucht werden können. Wenn die Reihenfolge für den weiteren Verlauf der Erzählung keine Rolle spielt, dann kann der Graph

⁷⁹ Zumindest ist das die gängige Konvention. Im Sourcecode einer in Inform 7 geschriebenen *Interactive Fiction* muss mindestens ein Raum definiert werden, und umgekehrt ist **There is a room.** bereits ein kompilierbares Programm.

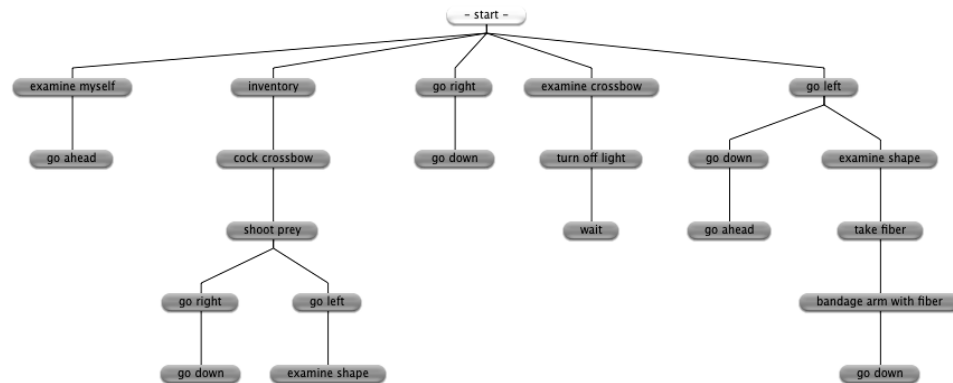


Abb. 3: Skein einer Interactive Fiction

im Anschluss wieder zu einem gemeinsamen Knoten zusammengeführt werden, anstatt zwei identische Äste auszubilden. Ein interessantes Experiment in dieser Hinsicht ist *Hunter, in Darkness*, wo mehrere unterschiedliche mögliche Spielverläufe zu einem identischen Ende konvergieren. Abb. 4 versucht, die Struktur dieses kurzen Spiels darzustellen. Der Spielverlauf geht von oben nach unten, nicht ausgefüllte Kreise stellen die zahlreichen Möglichkeiten eines frühzeitigen Todes dar. An den mit Buchstaben bezeichneten Knoten wird deutlich, dass erstens das Ereignis A vor oder nach der Alternative B/C stattfinden kann und dass zweitens diese Alternative keine wirkliche Alternative ist: das Ergebnis ist das gleiche, egal wofür die Spielerin sich entscheidet (allerdings ist B in Wahrheit rein katalytisch, ohne Einflussmöglichkeit der Spielerin, während C ein zusätzliches Rätsel, und deshalb auch die Möglichkeit, zu sterben beinhaltet).

Pias macht auf eine interessante Parallele aufmerksam zwischen *Interactive Fiction* und der mythologischen Beschreibung, die Leibniz in der *Theodizee* vom »Palast der Lose des Lebens« gibt. So wie das Programm alle möglichen Spielverläufe vor-schreibt, die „Realität des Virtuellen [...] auch alle möglichen oder unmöglichen, wahrscheinlichen oder eintretenden Ereignisse, die dann im Vollzug des Spiels zu Aktualitäten werden [enthält]“ (Pias 2010: 183), stellen die Kammern des Palastes die verschiedenen Möglichkeiten des Lebens des Sextus Tarquinius dar. Die verschiedenen Kammern unterscheiden sich durch die Entscheidungen voneinander, die Sextus Tarquinius an den neuralgischen Punkten seines Lebens trifft. An der Spitze des pyramidenförmigen Palasts findet sich die Kammer mit der Version des Sextus

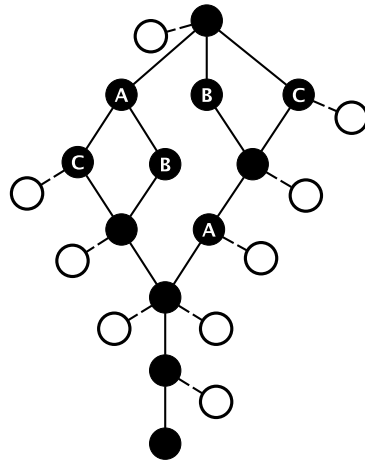


Abb. 4: Struktur von Andrew Plotkins *Hunter, in Darkness*

Tarquinius, die Jupiter tatsächlich „zur Wirklichkeit gebracht“ hat. Es hätte auch Versionen gegeben, in denen sein Leben einen glücklicheren Verlauf genommen hätte, jedoch nur in anderen möglichen Welten. Und Jupiter hat sich für die beste unter allen möglichen Welten entschieden. Dass Menschen wie Sextus Tarquinius sich in dieser Version der Welt aufgrund ihrer (von Jupiter vorhergesehenen, aber in Freiheit von ihnen getroffenen) Entscheidungen in einem unglücklichen Leben wiederfinden, muss in Kauf genommen werden, wenn am Ende dafür eine insgesamt bessere Welt als in allen Alternativversionen herauskommt.

Auch die Programmiererin eines Adventurespiels sieht die Entscheidungen ihrer Protagonistin vorher. Der optimale bzw. effizienteste Spielverlauf ohne Umwege wird als *Walkthrough* oft von den Programmierern selbst oder durch andere Spielerinnen zur Verfügung gestellt und dient als Hilfestellung, wenn ein unüberwindliches Rätsel (oder ein Fall von *guess-the-verb*⁸⁰) das Weiterkommen verwehrt.

Und wenn Jupiter alle möglichen Welten überdacht und die beste erwählt hat, so heißt dies auf Softwareebene, dass das Spiel nichts ent-

⁸⁰ Mit „guess-the-verb“ wird die häufig anzutreffende Problematik beschrieben, dass die Spielerin zwar bereits erkannt hat, welche Aktion von ihr erwartet wird, dass sie diese aber mit einem Verb umzusetzen versucht, das der Parser nicht versteht bzw. die Programmiererin nicht implementiert hat.

hält, was nicht innerhalb des Spielverlaufs aufgehen könnte, dass ein fugenloses Aneinanderpassen aller Dinge möglich und eine Welt ohne Rest realisierbar sind. Algorithmen und Spieler sind die Instrumente der Zeit, in denen sich eine Kombinatorik erfüllt, die alle Gegenwarten, Vergangenheiten und Zukünfte bereits enthält.⁸¹ (Pias 2010: 187)

Auch wenn die Spielerin einer *Interactive Fiction* die Freiheit hat, auf der Kommandozeile einzutippen, was sie möchte: wenn sie irgendwann bei der *Winning Message* landen will, wird sie nachzuvollziehen haben, was die Programmiererin vor-geschrieben hat.

Während Jupiter allerdings tatsächlich in der Lage ist, alle möglichen Welten zu überblicken, ist die Programmierer-Göttin von der Unendlichkeit möglicher Spielverläufe überfordert. Das führt einerseits zu *Bugs*, also beispielsweise unpassenden oder widersinnige Reaktionen auf Benutzereingaben oder nicht implementierten Synonymen (und folglich zum *guess-the-verb*-Syndrom), andererseits unter Umständen zu emergenten Phänomenen wie der oben wiedergegebenen Interaktion mit *Deadline*.

Pias spricht davon, dass der Graph der Erzählung – wie das Labyrinth – aus einer Iteration unzähliger *Bivia* besteht. Was ist der Erkenntniswert dieser Feststellung? Läuft es darauf hinaus, dass sich auch eine Dezimalzahl in Binärform darstellen lässt? Dass also jede Entscheidung mit mehr als zwei Optionen in binäre „Elementarentscheidungen“ zerlegt werden kann („Hat die Spielerin sich für Option X entschieden?“ – ja/nein)? Mir ist schon unverständlich, wie das multikursale Labyrinth als Iteration des unikursalen gedacht werden kann, dessen einzige binäre Entscheidung lautet „Gehe ich überhaupt in das Labyrinth hinein oder nicht?“. Wäre die binäre Entscheidung mitten im multikursalen dann „Bleibe ich im Labyrinth oder nicht?“? Diese Entscheidungsmöglichkeit würde sich vielleicht wünschen, wer sich hoffnungslos in einem realen Labyrinth verirrt hat. . .

Die Rede vom *Bivium* scheint jedenfalls auch durch Mann (1987) inspiriert, der – als Variation der Pias’schen Darstellung – davon spricht, dass die Reak-

⁸¹ Während Jupiter nach Leibnizens Vorstellung also lediglich die Ausgangskonfiguration festlegt, die zu der nach seinen Berechnungen bestmöglichen Welt führt, boten Text-Adventures zu Zeiten, als sie noch auf Großrechnern gespielt wurden, die Möglichkeit eines direkten göttlichen Eingriffs (ohne, dass die Spielerin das bemerken musste): Auf der Bonus-DVD der Dokumentation *Get Lamp* („Marc in the Machine“) schildert Mike Dornbrook von Infocom, wie ein Programmierer(-gott) (Marc Blank) sich am gleichen Rechner eingewählt und die vermeintlichen Computerantworten im „God Mode“ ganz einfach eingetippt und, für die Spielerin nicht wahrnehmbar, *on the fly* erzeugt habe.

tion des Programms auf den arbiträren Input der Benutzerin in jedem Falle „›bipolar‹“ sei: „Auf jede Wahl folgt unmittelbar die Beurteilung, die dem binär codierten Lernmodell entspricht: ja oder nein, ›o.k.‹ oder ›you can't‹.“ (Mann 1987: 373) Die Differenzierungen, die Douglass mit Blick auf mögliche *Advancements* (d.h. Lernerfahrungen) vorgenommen hatte (vgl. S. 54f), lassen zweifeln, ob diese simple Schwarz-Weiß-Sicht zur Beschreibung wirklich ausreicht.

Spannend ist jedenfalls der Hinweis, dass ein Labyrinth erst als gelöstes durchschaubar wird, und dass es da zu so etwas wie einem Epiphanie-Moment kommt. Ein Hinweis, dass und wie solche Momente auch in *Interactive Fiction* reproduzierbar sein könnten findet sich meiner Meinung nach in *Shade*⁸², dem Douglass (2007: 126–155) ein ausführliches Close Reading widmet.

Es lohnt sich auch, die Thesen von Kolb (1994) genauer zu betrachten, der versucht hat, das philosophische Potential von Hypertext zu untersuchen. Besonders, weil die zentrale Problemstellung, die er in seinem Text umkreist, auch *Interactive Fiction* betrifft: er sieht sich nämlich vor die Schwierigkeit gestellt, die Linearität philosophischer Argumentation („But what is thinking if not linear?“, 323) in die vorgebliche Non-Linearität von Hypertexten zu überführen.

Authors of familiar linear text work hard to create a convincing sequence of narrative or exposition or argument. A hypertext by contrast comes as a web of text, like a landscape that cannot be seen all at once but can be explored along many different routes. The author cannot control which links the reader will pursue. (323)

Aber obwohl sich die Geschichte der Philosophie als eine Geschichte der perfektionierten Linearität darstellen lässt mit dem Höhepunkt „in the crafted linear form of the analytic article“ (325), sodass fast scheint „that there is no way to deny the line and still do philosophy“ (325), gibt es auch Gegen-erzählungen:

On the other hand, the Platonic dialogues are elusively inconclusive, Aristotle's system is not intended to be deductively tight, there are the forests of medieval commentaries on commentaries, the nineteenth-century systems are disturbingly nonlinear, and there are counter-traditions attacking or perverting the line from at least Pascal and

⁸² Plotkin, Andrew (2000): *Shade*. Inform/Z-Code

through Kierkegaard, Nietzsche, Wittgenstein, and today's deconstructionists. While current philosophy appears mostly as the essay or the anthology, there have also been the meditation, the aphorism, the *pensée*, the diary, the dialogue, and other forms. So perhaps hypertext will make a new kind of philosophical writing possible. (325f)

Das Hauptargument, mit dem die Möglichkeit nicht-linearer, netz- oder rhyzomartiger philosophischer Texte bestritten wird, besteht darin, dass Philosophie ganz einfach mit linearer Argumentation identifiziert wird. Es genügt dabei nicht, dass ein philosophischer Text Argumente enthält, er soll auch insgesamt als ein großes Argument strukturiert sein: „This amounts to a claim that philosophy loses its identity if it is not structured as an argument.“ (327)

Ein philosophischer Hypertext ohne argumentative Linearität liefere dann Gefahr, zum Gegenteil von Philosophie zu werden: zur bloßen Rhetorik (wo es lediglich um ein Überzeugen geht) oder zum Geschwätz/Gerede (also zu einem ziellosen vergnüglichen Austausch, der sich nicht in der einen Suche nach Grundlagen und Wahrheit engagiert). Für Kolb ist jedes philosophische Schreiben dieser Gefahr ausgesetzt, er sieht hier keine Besonderheit elektronischer Texte: „bad writing is bad writing, wheter it is in hypertext or linear text“ (328).

Die klassische Antwort auf die vorhergehenden Überlegungen besteht darin, zuzugestehen, dass Philosophie von argumentativer Linearität abhängig ist, ein philosophisches Hypertext-Netz sich aber nicht auf ein einziges Argument beschränken muss, sondern verschiedene Argumente (beispielsweise auch unterschiedlicher Autoren) in Beziehung setzen kann. Kolb sieht das nur als Minimalvariante, als eine Funktion, die bereits in heutigen Bibliotheken verwirklicht ist und fragt weiter nach der Möglichkeit non-linearer Hypertexte. Er weist noch einmal darauf hin, dass traditionelle philosophische Texte durchaus nicht so linear sind, wie sie scheinen mögen:

Philosophy's line finds itself constantly surrounded by supplements which it both desires and rejects: marginalia (as in medieval manuscripts), parallel columns of text (as in Kant's antinomies), parenthetical (and footnote) remarks that provide self-critical comments, ampliative material, methodological reflections, objections and replies, ironic juxtapositions, historical precedents and deviations, references to other texts, quotations, and so on. (329)

Kolb stellt fest, dass das Argument nur funktionieren kann, wenn bei der Rezipientin ein gewisses Know-how vorausgesetzt werden kann, wenn ein ge-

meinsamer Ort existiert, der ein Rezipieren überhaupt erst erlaubt. Dieser Ort selbst kann wiederum nicht durch Argumente etabliert werden. Der klassische philosophische Traum, die ganze Philosophie als einen einzigen umfassenden Diskurs, eine einzige Kette von Argumenten zu verstehen, die dann entweder (wie bei Aristoteles oder Descartes) in selbstevidenten Prämissen gründet oder (wie bei Hegel und beim Holismus) zirkulär ist, muss verabschiedet werden. Kein philosophischer Text ist „rein“ argumentierend, immer ist er in zahllose informelle Diskurse eingebettet: „There are discourses that get us into position to accept the premises, to understand the situation, to follow the argument, to tie the line into life.“ (330)

Allerdings ist auch dieser „fluid discourse“ nicht vollkommen unabhängig von der argumentativen Struktur: „argument and fluidity are always linked“ (331).

So the argumentative line is surrounded by a fluid discourse in which there are no fixed primacies and no firm meta-levels, because in that discourse such things get established, though in an always discussable manner. Which is not to say that the fluid discourse never accomplishes anything; *bearings are given*. Hypertext seems to be a medium in which this fluid discourse could flourish. (331, Hervorhebungen TH)

Die Aufgabe besteht für Kolb darin, „intermediate forms of movement and linkage“ zu finden bzw. einzusetzen, d.h. Formen und Figuren, die durch die Links und Pfade, die durch den Text führen, gebildet werden, die zwischen den einzelnen Lexia und dem Text als Ganzem vermitteln und so verhindern, dass der Hypertext gesehen werden kann „either as a collection of atomistic information units or as an infinite play of signifiers“ (336). Diese „intermediate forms“ funktionieren nicht propositional:

Claims need not be single propositions within argumentative lines. They can be *demonstrated* in more ways than by argument. I can demonstrate a machine, a technique, a concept, *by showing* it in action. *Exploration* can claim territory, making us acknowledge that more lies beyond that horizon or convincing us that there is no gold in those particular hills. *These acknowledgements we may report to ourselves with a proposition, but the text may not focus on stating or supporting that proposition.*

It is significant that, even after centuries, dispute continues about what claims are made by the most classic of philosophy texts. The enduring significance of the works of Plato, Aristotle, Kant, and Hegel does not rest on our ability to locate their claims definitively but on the works’

having opened up new territory for thought. Questions outlast the answers with which they first came, and hypertext [as well as *Interactive Fiction*] is very good for asking questions. (340, Hervorhebungen TH)

Antwort auf Platon?

Wie immer die platonischen Dialoge im Hinblick auf die von ihm dortselbst geäußerte Kritik an der Schrift zu deuten sind – ob als gelungene Antwort auf die Kritik oder als blasser, spielerischer Abklatsch der eigentlichen, in der Akademie mündlich vermittelten „ungeschriebenen Lehre“: Beide Lesarten sprechen dafür, der *Interactive Fiction* eine Chance zu geben: wenn es schon dem platonischen Dialog gelingt, „auf Fragen [zu] antworten, [...] nur zu den geeigneten Adressaten [zu] sprechen (zu anderen aber schweigen), und [...] gegen Angriffe sich selbst zu Hilfe [zu] kommen“ (Szlezák 1999: 259), dann um so mehr einem Werk der *Interactive Fiction*. Ist aber das Medium der Schrift generell nicht zur Erkenntnisvermittlung tauglich und alles Schreiben nur ein Spiel, das zum Vergnügen betrieben wird: was gibt es (derzeit) für Textformen, die spielerischer sind als *Interactive Fiction*?

Ist der Dialog tatsächlich eine literarische Form, die sich durch eine höhere Befragbarkeit auszeichnet? Bis zu einem gewissen Grad ist das sicher richtig:

Die literarische Form des Dialogs kann naturgemäß das Verhältnis von Argument, Gegenargument und Gegengegenargument durchsichtiger machen und so die möglichen Gegenargumente *antizipierend* zurückweisen. (Fricke 1990: 17)

Wie sieht das bei *Interactive Fiction* aus? Die Grenze, dass nur zurückgewiesen werden kann, was die Autorin an Gegenargumenten auch *antizipiert*, wird auch hier nicht überschritten werden können. Dafür gibt es einen anderen Vorteil: Je mehr Gegenargumente ein Dialog zu berücksichtigen sucht, je umfangreicher er wird, umso langatmiger und weniger überzeugend wird er auch sein. Die Autorin hat also abzuwägen zwischen der Bedeutung der verschiedenen Gegenargumente und der Menge an Text, die sie ihren Leserinnen zumuten kann, für die jeweils nur eine Teilmenge dieser Argumente tatsächlich interessant sein dürfte. Bei kreativem Einsatz von *Interactive Fiction* können Autorinnen ihren Leserinnen die Möglichkeit bieten, sich ihren eigenen Weg durch die Argumentation zu suchen. Theoretisch können dann alle

antizipierbaren Gegenargumente eingebaut werden: solange es sich um *optional advancements* handelt, die das Weiterkommen nicht behindern, bleibt es der Leserin überlassen, ob sie sich damit auseinandersetzen möchte oder nicht.

Zu Platons Kritik daran, dass die Autorin eines schriftlichen Dokuments nicht mehr die Kontrolle darüber behält, wer dieses Dokument zu lesen bekommt – mit allen möglichen negativen Folgen für die unverständige Leserin (eingebildete Weisheit) und den Text (der Hochmut und Verachtung ausgesetzt ist) – hält *Interactive Fiction* ebenfalls eine Antwort bereit: Diesmal sind es nicht die *optional advancements*, sondern die *Code-Gaps* – Schlüsselstellen im Werk, die von der Leserin gelöst werden müssen – die eine Türhüter-Funktion gegen den Unverstand einnehmen können.

Spielend lernen?

The Chinese Room

Never stay up in the barren heights of
cleverness, but come down into the green
valleys of silliness.

(Ludwig Wittgenstein)

Es ist eine interessante Beobachtung, dass gerade auch in Texten analytischer Philosophinnen eine im weitesten Sinne literarische Figur sehr häufige Anwendung findet: das Gedankenexperiment. Harry Giles und Joey Jones haben mit *The Chinese Room*⁸³ eine ganze Reihe solcher Gedankenexperimente zu einem „philosophical text adventure into the green valleys of silliness“ verarbeitet. Das Spiel hat bei der *Interactive Fiction Competition 2007* den 5. Platz errungen, wurde jedoch in einigen Reviews durchaus als Favorit gehandelt. Für diese Platzierung dürften einerseits die Länge des Spiels aus-

⁸³ Giles, Harry und Jones, Joey (2007): *The Chinese Room*. Inform/Glulx.

schlaggebend sein⁸⁴, andererseits einige kritische Bugs, die das Spiel in einen Zustand bringen können, in dem es nicht mehr zu gewinnen ist⁸⁵.

Der Aufbau des Spiels ist der eines klassischen Adventures im Stil und mit dem Humor von LucasArts, das sich auf die zu lösenden Puzzles konzentriert. Die – spärlich vorhandene – Geschichte ist schnell erzählt: „You, a philosophy student, after a night imbibing vast quantities of alcohol, wake up trapped in a malevolent fantasy universe.“ Dieses Universum entpuppt sich als Sammelsurium (virtuelle) Realität gewordener philosophischer Gedankenexperimente, in dem neben dem *Invisible Pink Unicorn* und dem *Flying Spaghetti Monster* diverse Philosophinnen ihre Auftritte haben, unter anderem das Schiff des Theseus bestaunt werden kann, ein Wettrennen mit Achilles zu bestreiten ist, ein Labyrinth moralischer Dilemmata überwunden und schließlich ein böser Dämon besiegt werden muss.

Die meisten der Rätsel sind strukturell identisch mit dem Schlüssel-/Schloss-Problem⁸⁶, das heißt, dass sich der Schlüssel (die Axt) an einem anderen geographischen Ort befindet als das (eine einzige) Schloss (der philosophische Zombie), für das (den) er (sie) passt, und erfordern keine philosophischen Vorkenntnisse (ohne die aber freilich die zahlreichen humorvollen Anspielungen nicht verstanden werden können). Wo philosophische Hintergrundinformation benötigt wird oder hilfreich ist, steht sie über einen THINK ABOUT-Befehl zur Verfügung, mit dem auf das philosophische Wissen der Philosophie studierenden Protagonistin⁸⁷ zugegriffen werden kann. Das ist etwa beim allerersten

⁸⁴ Die *Interactive Fiction Competition* (www.ifcomp.org) wurde mit dem Ziel ins Leben gerufen, die Produktion kürzerer Werke zu fördern (um zu verhindern, dass sich potentielle Autorinnen in große Projekte verstricken, die dann nie fertiggestellt werden). Während die ursprüngliche, einzige Regel des Wettbewerbs („The text adventure you enter must be winnable in under two hours.“) etwas aufgeweicht wurde, und auch längere Werke zugelassen werden, sind Jury-Mitglieder weiterhin aufgefordert, ihre Bewertungen nach maximal zweistündiger Interaktion mit einem Werk abzugeben.

⁸⁵ Leider lässt der *Post-Comp Release*, in dem diese Bugs beseitigt werden sollten, immer noch auf sich warten, steht allerdings weiterhin auf der Agenda der beiden Autoren: In einem Forumseintrag vom 3. Oktober 2011 (www.intfiction.org/forum/viewtopic.php?f=22&t=3140&p=23312#p23287 [2011-12-28]) kündigt Joey Jones an, in „a month or so“ eine neue Version veröffentlichen zu wollen.

⁸⁶ Vergleiche die Darstellung bei Giner-Sorolla (1996) und seine Vorschläge zu einer interessanteren Spielgestaltung.

⁸⁷ Die Tradition früher Adventurespiele (wie *Zork*), die Protagonistin als „AFGNCAAP (Ageless Faceless Gender Neutral Culturally Ambiguous Adventure Person)“ zu casten, findet in *The Chinese Room* eine Fortsetzung. Nicht nur das Geschlecht der Protagonistin bleibt ungenannt, auch das manch anderer Charaktere scheint schwer festzulegen. Carl

(namensgebenden) Rätsel der Fall: die Protagonistin findet sich beim Erwachen im *Chinese Room*, einem mit Tisch, Sessel und Computer ausgestatteten Betonkubus wieder.

>THINK ABOUT CHINESE ROOM

The Chinese Room argument is a thought experiment originally devised by John Searle, designed to answer the question (in the negative): "Can a computer ever understand language?"

Imagine a computer that has so complete a set of rules for providing Chinese output to Chinese input that it behaves exactly as a human who understands Chinese would. Ask it a question in Chinese, and it will give an appropriate response in Chinese. It appears to "understand" Chinese. But does it?

Imagine now a human living in a small room, who is given a book consisting of a vast set of rules for providing a response in Chinese characters for any information ey receive in Chinese characters. Like a computer ey will provide appropriate Chinese output to Chinese input. The person is analogous to a computer, but does the person understand Chinese? It would seem, intuitively, that ey don't.

The meat of the argument here is to distinguish between syntax, the rules by which language is constructed and manipulated, and semantics, what language actually means, and then claim that even incredibly in-depth knowledge of syntax is not sufficient for semantics – only human-type minds, and not an artificial intelligence, have the capability to understand meaning.

This leads into the debate about what "meaning" actually means. What can it be that only human-type minds have? What makes us special? Some philosophers, including, perhaps, the creators of the world you now find yourself in, would argue that actually all that the mind's ability to respond to input actually comprises is an incredibly complex set of learned syntactical rules, and that "meaning" separate from this is illusory – so that if one were to learn all the rules for Chinese language-manipulation, one would understand that language.

Entsprechend der im letzten Absatz ausgedrückten Position der beiden Autoren von *The Chinese Room*, besteht die Umsetzung des Gedankenexperi-

Muckenhaupt (www.wurb.com/stack/archives/238 [2012-12-28]) sieht die Protagonistin als bisexuell, weil sie sich sowohl zu einer (eindeutig weiblichen) Kellnerin als auch zu Achilles hingezogen fühle. Er weist uns auch darauf hin, dass es sich bei dem Personalpronomen „ey“, wie es im Beschreibungstext zum „Chinese Room“ verwendet wird um ein sogenanntes *Spivak Pronoun* handeln könnte, also eine gender-neutrale Variante für „he/she“. (Diese Art geschlechtsneutraler Formulierung scheint in einigen MUDs und MOOs verbreitet zu sein, wo „Spivak“ eine mögliche Geschlechtsangabe für Charaktere darstellt.)

ments im Spiel in einem Reenactment der Searl'schen Ausgangssituation mit dem Twist, dass die Protagonistin, nachdem sie sich sämtliche syntaktischen Regeln zur Verwandlung chinesischer Fragen in chinesische Antworten angeeignet hat (und zwar durch ein simples LEARN MANUAL) plötzlich Chinesisch versteht. Es wird also eine Ansicht vertreten, die Searle in der ersten schriftlichen Präsentation seines Gedankenexperiments (Searle 1980) als *System's Reply* bezeichnet: Dabei wird konzediert, dass die Person, die in dem Gedankenexperiment den Computer (die *Central Processing Unit*) repräsentiert, tatsächlich nicht in der Lage sei, zu verstehen, dass aber der Kombination aus CPU, Datenbank (eine Repräsentation des Wissens, das nötig ist, um die gestellten Fragen zu beantworten) und Programm (die syntaktischen Regeln zur Zeichenmanipulation) durchaus Verständnis zugesprochen werden kann. Wenn also die Person im Gedankenexperiment (die ja, weil sie tatsächlich bereits etwas, nämlich die englische Sprache, versteht, durchaus nicht mit einer Computer-CPU vergleichbar ist) Datenbank und Programm verinnerliche, und so schließlich das ganze System umfasse, dann sei auch von wirklichem Verstehen auszugehen.

Nutzen Giles und Jones nun aber die Möglichkeiten von *Interactive Fiction*, um ihre Position plausibel zu machen? Nicht wirklich. Zeigt die Art der Präsentation vielleicht Schwächen des Gedankenexperiments auf, macht sie diese „erfahrbar“? Genauso wenig. Die Rezipientin wird vielmehr vor vollendete Tatsachen gestellt, deren Wahrheit damit behauptet wird, ohne begründet zu werden. Das Auswendiglernen des Manuals (das im Übrigen nicht „all the rules for Chinese language-manipulation“, sondern nur einen kleinen Ausschnitt – „a syntactical method for answering questions about badgers in Chinese“ – enthält) soll dazu führen, dass die Protagonistin Chinesisch versteht? Das klingt so unwahrscheinlich, dass fast der Verdacht entsteht, in Wirklichkeit werde hier die Searl'sche Position vertreten⁸⁸.

Was wäre denn, wenn die Protagonistin sich auf der anderen Seite der *Chinese Black Box* befinden würde? Angenommen, es gibt in der *Interactive Fiction* eine Antwortmaschine, die auf alle ihr gestellten Fragen bisher sinnvolle Entgegnungen geliefert hat, sodass sie für intelligent gehalten werden

⁸⁸ Dagegen spricht allerdings der nicht besonders respektvolle Umgang mit dem Philosophen: Nicht nur, dass er als einer der wenigen keinen eigenen Eintrag im THINK ABOUT-Philosophielexikon erhalten hat, wird er auch noch für tot erklärt („The only drawback to your newfound powers is that you begin to hear a slow whirring growling sound coming up through the floor. You presume it is John Searle turning in his grave.“).

muss, aber plötzlich beginnt, sich merkwürdig zu verhalten. Sie spuckt plötzlich Zeichen aus, „Squiggles“ und „Squoggles“, die die Protagonistin noch nie zuvor gesehen hat. Diese Zeichen erscheinen aber nicht zufällig, es scheint sich um ein System zu handeln, um den Versuch einer Kontaktaufnahme, um Ausdrucksformen einer Intelligenz. Mühsam gelingt es, nach schier unendlich langer Kommunikation, die fremden Zeichen in die eigene Sprache zu übersetzen, es scheint beinahe unmöglich, weil es keine geteilte Welt gibt, auf die man zeigen, auf die man sich beziehen kann, aber schließlich, mit Hilfe von Zeichnungen und ähnlichen Hilfsmitteln hat die Protagonistin es geschafft, ein vollständiges Wörterbuch zu erstellen und folgendes in Erfahrung zu bringen: Ihre Kommunikationspartnerin, eine Chinesin, wurde von einem sadistischen Geist in einen Raum voller Bücher gesteckt, von denen ein Teil mit merkwürdigen Symbolen vollgekritzelt war, der andere die in Chinesisch formulierten Regeln enthielt, um die immer wieder eintreffenden „Anfragen“ – ebenso unverständliche Symbolketten – in „Antworten“ zu transformieren. Irgendwann sei ihr das zu langweilig geworden, und sie habe deshalb versucht, herauszufinden, ob die „Anfragen“ womöglich auch von einem intelligenten Wesen kämen. . .

Das geht aber weit darüber hinaus, was heute mit *Interactive Fiction* möglich ist. Wenn John Searle *Interactive Fiction* als Medium des Philosophierens und zur Entwicklung eines anschaulichen Gedankenexperiments genutzt hätte, dann wäre vermutlich nicht der *Chinese Room* dabei herausgekommen. Könnte das ein Hinweis auf die Validität des Gedankenexperiments sein? Folgt man Daniel Dennett und seiner Kritik an Searle, handelt es sich beim *Chinese Room* um eine (missbräuchlich verwendete) „Intuition Pump“, einen rhetorischer Kunstgriff, der dazu verführen kann, einer intuitiven Deutung zu folgen, ohne zu erkennen, dass die Gestaltung des Gedankenexperiments in bedeutenden Hinsichten zu stark vereinfacht⁸⁹.

Offensichtlich gibt es mehrere Möglichkeiten, „verstehen“ zu verstehen. Es ist durchaus innerhalb des üblichen Sprachgebrauchs, wenn Nick Montfort etwa ein Werk der *Interactive Fiction* als ein Programm charakterisiert, „that [...] understands natural-language text input“ (Montfort 2011). Das ist aber ein anderes Verstehen als das von Searle angezielte, dem es in Wirklichkeit, so scheint mir, um das Phänomen des Bewusstseins geht.

⁸⁹ Die „Intuition Pump“ findet sich übrigens auch in *The Chinese Room* als ins Spiel eingebautes Hilfesystem wieder.

Es gibt noch ein zweites „Rätsel“ in *The Chinese Room*, bei dem der Interakteurin die Ansicht der Autoren aufoktroiert wird. Wenn sie sich nämlich in der brennenden Mühle für das Einnehmen einer utilitaristischen Position entscheidet, d.h. dafür, anstelle der eigenen Mutter eine Person zu retten, von der sie annimmt, dass sie mehr zum „größten Glück der größten Zahl“ beizutragen hat, wird sie dafür mit dem Tod bestraft („Death by misplaced ethical principles“). Das ist eine der sehr wenigen Möglichkeiten, im Spiel zu sterben. Der Tod hat keine allzu großen Konsequenzen, weil er durch ein einfaches UNDO rückgängig gemacht werden kann (während es in anderen Werken der *Interactive Fiction* unter Umständen notwendig sein kann, einen zuvor gespeicherten Spielstand wiederherzustellen). Wenn die spezielle Art des Lernens in einer *Interactive Fiction* (im Gegensatz zu einem Buch) tatsächlich mit einem Machen von Erfahrungen, mit einem „Learning by Doing“ zu tun hat, dann könnte die eben geschilderte, etwas frustrierende Lernerfahrung als „Learning by Dying“ bezeichnet werden. Sie war in früherer *Interactive Fiction* durchaus häufig anzutreffen, wird in modernen Werken aber eher vermieden, was von Graham Nelson (1995) in seiner „Bill of Player’s Rights“ auch gleich an erster Stelle gefordert wird („Not to be killed without a warning.“).

Weil die einzelnen Rätsel nur durch die karge Rahmenhandlung zusammengehalten werden und keinen inneren Zusammenhang besitzen, ergibt sich eine sehr lose Spielstruktur. Die Interakteurin kann, nachdem sie erfolgreich aus dem *Chinese Room* entkommen ist, an vielen unterschiedlichen Schauplätzen mit der Geschichte fortsetzen (siehe Abb. 5). Der gesamte Mittelteil des Spiels lässt sich in drei Rätselketten zusammenfassen, von denen zwei gelöst werden müssen, damit das *Endgame* (das wiederum aus einer Sequenz mehrerer Rätsel besteht) gestartet werden kann. Dass die Lösung der dritten Rätselkette keine Voraussetzung für das Starten des Endgames darstellt, wohl aber für das erfolgreiche Bestehen darin (worauf es jedoch keinen Hinweis gibt), würde ich als eine Schwäche des Spiels ansehen, weil es so ohne Verschulden der Interakteurin in einen Zustand gebracht werden kann, an dem es nicht mehr zu gewinnen ist⁹⁰.

Konversationen und die Interaktionen mit Personen stellen die Programmiererin einer *Interactive Fiction* vor große Herausforderungen. Die Autoren von *The Chinese Room* haben sich für ein sehr simples aber effektives System

⁹⁰ Neben diesem Designfehler gibt es auch noch mindestens einen kritischen Bug, der einen solchen Zustand herbeiführen kann

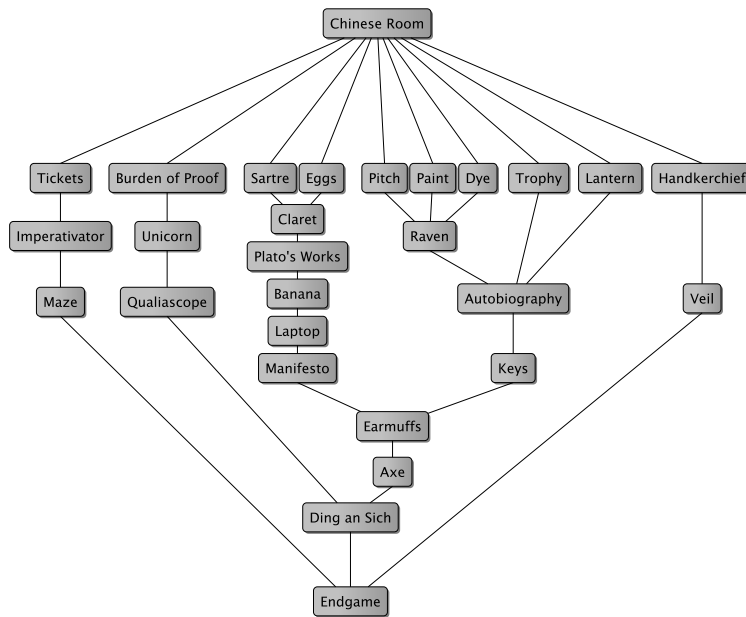


Abb. 5: Voraussetzungsketten der Rätsel in *The Chinese Room*

entschieden: ein Gespräch wird mit TALK TO begonnen, anschließend kann die Spielerin aus einem nummerierten Menü vorgegebener Sätze auswählen. Diese Dialoge, die sehr gut geschrieben sind und von den Autoren meisterhaft zur ironischen Kommentierung der präsentierten Gedankenexperimente eingesetzt werden, sind die große Stärke des Spiels. Die Wahl der Optionen hat dabei in den meisten Fällen keinen Einfluss auf den Spielverlauf, aber die Dialoge sind sehr unterhaltsam und gespickt mit Anspielungen (in denen natürlich immer wieder die Ansichten der Autoren zum Vorschein kommen: „Most of the lines work out to be about the same in the end, but the option of saying ‘Is Derrida an obscurantist?’ instead of merely ‘Yes’ warms my soul.“⁹¹).

Insgesamt ist den Autoren mit *The Chinese Room* ein sehr unterhaltsames Spiel gelungen, das durchaus als Einführung in die Philosophie taugen mag, aber noch weit davon entfernt ist, das Potential von *Interactive Fiction* wirklich auszuschöpfen.

⁹¹ Michael, Martin (2007): „IFComp 2007 Reviews“, hkn.eecs.berkeley.edu/~mcmartin/if/reviews/review07.html#r6 [2011-12-28]

Programmierend lernen?

Das folgende Kapitel wird sich der Frage widmen, ob auch die Produktion einer *Interactive Fiction* zu Lerneffekten und philosophischen Erkenntnissen führen kann. Die Notwendigkeit, mit den Besonderheiten und Beschränkungen des Mediums umzugehen, könnte sich dabei in ähnlicher Weise als generatives Prinzip erweisen, wie die Reimform für die Dichterinnen: „der Witz der Reimform ist gerade, dass sie den Autor zwingt, etwas zu schreiben, worauf er ohne dieses Verfahren nie kommen könnte. Die gebundene Rede ist eine Technik der Spracherfindung.“ (Seel 1994: 115)

Das Handwerkszeug: Inform 7

Um eine *Interactive Fiction* schreiben zu können, ist mehr nötig, als für einen „bloß“ argumentierenden, gewöhnlichen Text, dessen Konventionen üblicherweise im Laufe des Studiums verinnerlicht werden: die Kenntnis einer der zu diesem Zweck entwickelten Programmiersprachen ist unabdingbare Voraussetzung und bringt durchaus einigen Aufwand mit sich.

Inform 7 (inform7.com) ist eine von Graham Nelson entwickelte Programmiersprache für *Interactive Fiction*, die auf einem natürlichsprachlichen Ansatz beruht. Das bedeutet, dass mehr oder weniger vollständige englische Sätze geschrieben werden können, um ein Spiel zu programmieren. Natürlich sind die programmiertechnisch wohlgeformten Sätze aber nur ein minimales Subset der in der englischen Sprache möglichen Sätze und der Aufwand, sich einzuprägen, welche Sätze möglich sind und vom *Compiler* verstanden werden, ist vermutlich mit dem Aufwand des Lernens jeder anderen Programmiersprache vergleichbar. Allerdings erleichtert dieser Zugang möglicherweise Menschen ohne Programmiererfahrung den Einstieg und es ist, vor allem in Verbindung mit der Tatsache, dass die inkludierten *Standard Rules*⁹² bereits wesentliche Teile einer virtuellen Realität simulieren, sehr schnell möglich, einfache Spielideen umzusetzen.

⁹² Die *Standard Rules* definieren beispielsweise *Defaults* für die verschiedensten Aktionen, wie die folgende:

```
>EXAMINE MYSELF  
As good-looking as ever.
```

Diese Standardvorgaben können von der Autorin dann jederzeit durch individuelle Textzeilen ersetzt werden.

Ein großer Vorteil des natürlichsprachlichen Ansatzes liegt jedoch insbesondere in der Lesbarkeit des Codes. Selbst für jemanden, der der Programmiersprache nicht mächtig ist, ist unmittelbar klar, was eine Zeile wie `Instead of doing something other than writing when the thesis is not complete, say "You should write your thesis first."` für Auswirkungen haben wird.

Nichtsdestoweniger bringt das Schreiben einer *Interactive Fiction* einen größeren Aufwand mit sich, als das Schreiben eines „bloßen“ argumentativen Textes. Es ist also nicht allzu wahrscheinlich, dass *Interactive Fiction* als philosophisches Medium je eine besonders bedeutende Rolle spielen wird. Dennoch hoffe ich zeigen zu können, dass es Fälle gibt, in denen diese Textform dem argumentativen Text überlegen ist, und für die der Aufwand lohnen kann.

Ein kurzes Beispiel soll grundlegende Konzepte der Programmierung mit Inform 7 illustrieren. Wir beginnen mit dem Nötigsten: Name und Autor des Werks und ein Ort, an dem sich die Handlung entwickeln kann.

```
"Conclusion" by Tobias Haider
```

```
The Logical Sphere is a room.
```

Nun wird eine neue Art von Entität eingeführt, die Prämisse, die akzeptiert sein kann oder auch nicht und es üblicherweise nicht ist. In einem zweiten Schritt werden drei dieser Prämissen erzeugt, von denen sich zwei im zuvor definierten Raum und eine *offstage* befinden.

```
A premise is a kind of thing. A premise can be accepted or
unaccepted. It is usually unaccepted.
```

```
The first premise and the second premise are premises in
the logical sphere. The description of the first
premise is "'All human beings are mortal.'" The
description of the second premise is "'Socrates is a
human being.'"

```

```
The soc_mort_conclusion is a premise. The description is
"'Socrates is mortal.'"

```

Das ergibt bereits ein kompilierbares Programm und eine simulierte Welt, mit der interagiert werden kann:

Conclusion

An Interactive Fiction by Tobias Haider

Release 1 / Serial number 120205 / Inform 7 build 6G60 (I6/v6.32 lib 6/12N)
SD

Logical Sphere

You can see a first premise and a second premise here.

>EXAMINE FIRST PREMISE

"All human beings are mortal."

>TAKE FIRST PREMISE

Taken.

>ACCEPT FIRST PREMISE

That's not a verb I recognise.

Bis jetzt sind der Interakteurin nur Aktionen möglich, die die *Standard Rules* von Inform 7 bereitstellen, jetzt geht es darum ihre Optionen zu erweitern:

```
Understand "accept [something]" as accepting. Accepting is
    an action applying to one thing.
```

```
Check accepting:
    if the noun is not a premise:
        say "That's simply unacceptable." instead;
    if the noun is accepted:
        say "You have already accepted that. Either
            explicitly or by accepting its premises."
            instead;
```

```
Carry out accepting:
    now the noun is accepted.
```

```
Report accepting:
    say "You accept the premise that [description of the
        noun][paragraph break]";
```

Durch diese Zeilen steht der Interakteurin eine neue Handlungsmöglichkeit offen. Nun erhält sie keine Fehlermeldung mehr, wenn sie versucht, eine Prämisse zu akzeptieren:

>ACCEPT FIRST PREMISE

You accept the premise that "All human beings are mortal."

Nun sollen die Prämissen zueinander in Beziehung gesetzt werden:

```
Following relates various premises to various premises.
```

```
The verb to implicate (it implicates, they implicate, it
implicated, it is implicated, he is implicating)
implies the following relation.
```

```
soc_mort_conclusion is implicated by the first premise and
the second premise.
```

Der dritte Satz folgt also aus den ersten beiden, wer diese akzeptiert, muss auch ihn akzeptieren. Die folgenden Zeilen setzen genau das um:

```
To draw the conclusion:
  repeat with conclusion running through list of
    unaccepted premises:
      if the number of premises implicating the conclusion
        is greater than 0 and the number of unaccepted
        premises implicating the conclusion is 0:
        say "After what premises you have accepted so
          far, you will also have to accept that
            [description of the conclusion] because it is
            logically implicated.";
        now the conclusion is accepted;
        draw the conclusion;
        break;
```

Diese Prozedur muss jetzt auch aufgerufen werden. Das wird durch eine zusätzliche Zeile in der *Report-Rule* der Aktion „Akzeptieren“ erreicht:

```
Report accepting:
  say "You accept the premise that [description of the
    noun][paragraph break]";
  draw the conclusion;
```

Mit dem folgenden Code wird erreicht, dass die Interakteurin automatisch danach gefragt wird, ob sie einen Satz akzeptieren möchte, wann immer sie ihn betrachtet oder nehmen möchte:

```
After examining a premise:
  say "Would you like to accept that premise as true?";
  if the player consents:
    try accepting the noun;

Instead of taking a premise:
```

```
say "Would you like to take this premise as being  
true?";  
if the player consents:  
    try accepting the noun;
```

All dieser Code ermöglicht nun die folgende Interaktion:

Conclusion

An Interactive Fiction by Tobias Haider

Release 1 / Serial number 120205 / Inform 7 build 6G60 (I6/v6.32 lib 6/12N)

SD

Logical Sphere

You can see a first premise and a second premise here.

>EXAMINE FIRST PREMISE

"All human beings are mortal."

Would you like to accept that premise as true?

YES

You accept the premise that "All human beings are mortal."

>TAKE SECOND PREMISE

"Socrates is a human being."

Would you like to take this premise as being true?

YES

You accept the premise that "Socrates is a human being."

After what premises you have accepted so far, you will also have to accept that

"Socrates is mortal." because it is logically implicated.

Ein philosophisches Gruppenexperiment: *Re:Public*

Lektüre und Diskussion von Platons „Der Staat“. Auf dieser Grundlage wird dann in einem zwei Semester umfassenden Projekt eine interaktive Textdarstellung dieses Werkes erarbeitet. Die Entwicklungsumgebung Inform 7 stellt die Mittel zur Verfügung, durch Programmieren in der Alltagssprache „Spiele“ zu erzeugen, die durch Texteingabe gesteuert werden und dem dialogischen Charakter des platonischen Buches entsprechen. Die Gestaltung dieser „interactive fiction“ ergibt sich aus der

gemeinsamen Arbeit an der platonischen Philosophie und in Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der Erzeugung virtueller Textwelten.⁹³

So wurde das Projektseminar mit dem Titel „Platos Staat interaktiv“ im Vorlesungsverzeichnis der Universität Wien angekündigt. Für die meisten Teilnehmerinnen bildete das Seminar nicht nur die erste Begegnung mit *Interactive Fiction*, sondern auch mit Platons *Staat*. Entsprechend wurde beinahe ein ganzes Semester für die intensive Auseinandersetzung mit diesem Werk aufgewendet, wobei wir uns vor allem auf die erste Hälfte des Werks konzentriert haben. Erst im zweiten Semester wurde dann damit begonnen, sich über die Umsetzung als *Interactive Fiction* genauere Gedanken zu machen. Die zur Verfügung stehende Zeit erwies sich als keineswegs ausreichend: obwohl einige Teilnehmerinnen auch nach Ende des Seminars noch einige Zeit am gemeinsam entwickelten Werk weitergearbeitet haben, befindet sich die schlussendlich veröffentlichte Version von „Re:Public“⁹⁴ immer noch im Beta-Stadium⁹⁵.

Eine Besonderheit des Seminars bestand darin, dass es abseits der Präsenzphasen am Institut durch asynchrone Diskussion und Kommunikation in einem Wiki⁹⁶ unterstützt wurde. Dessen Struktur – Hypertext-Seiten nicht nur zum Lesen zur Verfügung zu stellen, sondern diese auch bearbeitbar zu machen – erlaubt in einem Seminar vielfältigste Nutzungsformen: als Diskussionplattform, als Linksammlung, zur Präsentation von Gedanken oder um Inhalte zur Verfügung zu stellen⁹⁷. Für diese Arbeit hat das Material, das

⁹³ online.univie.ac.at/vlvz?lvnr=180336&semester=W2008 [2011-12-28]

⁹⁴ Abzurufen auf der Website des Projekts unter philo.at/re-public/ [2011-12-28]

⁹⁵ Das Werk enthält immer noch einige bekannte (und vermutlich viele unbekannte) Bugs, von denen zumindest manche kritisch sind und ein erfolgreiches Traversieren verunmöglichen. In Berichten anderer Entwickler steht zu lesen, dass die Phase des Beta-Testing, die bei uns nicht mehr stattgefunden hat und wesentlich zur Spielbarkeit beiträgt, den Umfang des Codes durchaus verdoppeln kann.

⁹⁶ philo.at/wiki/index.php/PSI

⁹⁷ Die verwendete Mediawiki-Software (die auch bei Wikipedia, dem bekanntesten Wiki-Projekt, im Einsatz ist – mediawiki.org) in Kombination mit der SemanticMediaWiki-Erweiterung (semantic-mediawiki.org) spielte auch eine Rolle bei einem der Versuche, mit dem unterschiedlichen Kompetenzniveau der Teilnehmerinnen in Bezug auf die Programmierung umzugehen. Formularbasierte Eingabemasken ermöglichten das einfache Anlegen von Räumen, Objekten und Personen, für die automatisiert der erforderliche Inform 7-Code erstellt wurde und dann nur noch in die Entwicklungsumgebung übertragen werden musste. Das entspricht im Wesentlichen der Herangehensweise, die von Programmen wie ADRIFT (adrift.co) gewählt wird: sie stellen graphische Benutzerober-

sich in diesem Wiki angesammelt hat, unschätzbaren Wert: Viele Gedanken und Diskussionen finden sich dort dokumentiert.

Kooperation

Das Projekt war in mehr als einer Hinsicht ungewöhnlich. Nicht nur, dass mit (nicht mehr ganz so) neuen Textformen experimentiert wurde, war es für die meisten Teilnehmerinnen auch eine ungewöhnliche Erfahrung, dass an einem gemeinsamen Produkt gearbeitet wurde. Während Zusammenarbeit und kollaborative Autorenschaft in vielen (vor allem den empirischen) Wissenschaften mittlerweile die Regel ist, bildet in der Philosophie immer noch die einsame Arbeit am Text (und mit Texten) die Norm. Obwohl es in der Philosophiegeschichte durchaus Versuche in diese Richtung gegeben hat (Stichwort „Symphilosophie“), haben Philosophiestudentinnen aufgrund des Fehlens einer Tradition von Kooperation normalerweise auch nicht die Möglichkeit, die dazu nötigen Kompetenzen im Rahmen ihres Studiums zu erwerben – von wenigen experimentellen Settings, wie dem gegenständlichen Projektseminar, abgesehen.

Thagard (1997: 258f) macht sich für mehr Kooperationen in der Philosophie stark, er sieht in ihnen „the potential to increase the reliability, power, and explanatory efficacy of philosophical research“. Die Seltenheit von Kooperationen liege einerseits darin begründet, dass das Know-How dafür nicht vorhanden sei und nicht im Rahmen der universitären Ausbildung in kollaborativen Projekten erworben werden könne, andererseits sei die Spezifität philosophischen Arbeitens dafür verantwortlich. Thagard (2006) unterscheidet vier philosophische Grundhaltungen (a priori-Reflexion, logisch-linguistische Analyse, historische Gelehrsamkeit, naturalistischer Ansatz), von denen nur die letzte (von Thagard praktizierte) Potential für Kollaboration aufweise (auch weil es aufgrund der Orientierung in Richtung Wissenschaft häufiger zu interdisziplinären Kooperationen kommt). Unterschiedlich gelagerte Expertisen von immer weiter spezialisierten Philosophinnen können sich gegenseitig befruchten, es kann eine Menge Spaß damit verbunden sein, Ideen gemeinsam, im Gespräch zu entwickeln und die Zusammenarbeit von Lehrenden und Studierenden könnte eine viel größere und fruchtbare Rolle in der Ausbildung der letzteren spielen.

flächen zu Entwicklung von *Interactive Fiction* zur Verfügung, bei denen für Autorinnen keine Notwendigkeit mehr besteht, sich eine komplexe Programmiersprache anzueignen. Das vereinfacht den Einstieg und die Umsetzung von Standardsituationen, führt aber natürlich gleichzeitig zu Einschränkungen bei der Anpassbarkeit.

Aber natürlich findet Zusammenarbeit auch in der Philosophie schon heute statt, auch wenn sie nicht in der Publikation gemeinsamer Artikel mündet: Philosophinnen diskutieren miteinander, präsentieren ihre Arbeiten auf Konferenzen (wo die Rolle der Kommentatorin, die Widersprüche und Änderungsvorschläge formuliert, häufig institutionalisiert ist), reagieren auf kritische Kommentare zu ihren schriftlichen Äußerungen. „[A] philosopher“, schreibt Fallis (2006: 204), „can easily benefit from the ideas and criticisms of other philosophers without a formal collaboration“. Während Konferenzen und Kolloquien in anderen Disziplinen häufig nur dazu dienen, Ergebnisse (die oft nicht ohne Arbeitsteilung möglich gewesen wären) zu präsentieren und zu verbreiten, spielen die Einwände und Vorschläge der Kolleginnen für die Teilnehmerinnen professioneller philosophischer Zusammenkünfte meist eine bedeutende direkte Rolle für ihre jeweiligen Forschungen.

Nicht nur in der Philosophie, auch für *Interactive Fiction* ist die kollaborative Produktion eine Ausnahmesituation. Und das gilt auch für die kommerzielle Ära. Während zeitgenössische, kommerziell erfolgreiche Computerspiele in der Regel das Ergebnis eines höchst arbeitsteiligen Produktionsprozesses sind, an dem sich unzählige Menschen beteiligen, stehen hinter den meisten kommerziellen Werken der *Interactive Fiction*, die immerhin den Beginn der Computerspielindustrie markieren, im Wesentlichen nur zwei Personen: Autorin und Programmiererin (oder „Implementor“, wie es im Jargon von Infocom hieß).

Für unser Projekt bedeutete das Vorhaben der Produktion eines *gemeinsamen* Werks deshalb eine zusätzliche Herausforderung. Unterschiedliche Vorstellungen von der Struktur unserer *Interactive Fiction* mussten auf einen gemeinsamen Nenner gebracht und die anfallenden Arbeiten sinnvoll aufgeteilt werden. Mehrfach wurde die gesamte Rahmenhandlung über den Haufen geworfen. Kooperation bringt, das wurde mehr als deutlich, auch zusätzlichen Aufwand mit sich: Neben dem Erfordernis, Techniken der Zusammenarbeit zu erlernen muss viel Zeit für die Kommunikation und vor allem Konsensfindung aufgewendet werden. Können Widersprüche nicht zufriedenstellend gelöst werden, kann das zu einem weniger befriedigenden, schlechten Kompromiss, einem eher „konservativen“ Ergebnis führen (vgl. Fallis 2006: 200).

Re:Public. Ghost train to justice

Da wir uns im Seminar auf die erste Hälfte der *Politeia* konzentriert haben, spielen in *Re:Public* vor allem jene problematischen Züge des Platonischen

Idealstaates eine Rolle, die dort präsentiert und mit Recht von vielen Kommentatoren als totalitär gekennzeichnet werden. In vier kurzen Sequenzen, die durch die Rahmenhandlung eines magischen Geisterbahn-Trips zusammengehalten sind, werden der Interakteurin jeweils Aspekte des Staatsmodells präsentiert, am Schluss steht ein aufklärerisches Gespräch mit Skoraste, das ansatzweise die Platonischen Hintergedanken zu den Merkwürdigkeiten erläutert, die der Interakteurin zuvor begegnet sind⁹⁸.

Wie sich im Verlauf des Projekts herausgestellt hat, sind zwar die Werke Platons und die Interaktion mit einer *Interactive Fiction* gleichermaßen durch eine dialogische Struktur geprägt, die Transformation gestaltete sich aber als durchaus schwierig. Im Nachhinein zeigt sich, dass wir Platon, was die Struktur betrifft, sehr treu geblieben sind. Beschränkt sich die Rolle der Gesprächspartner des Sokrates häufig auf ein bestätigendes Abnicken des von ihm Vorgetragenen, hat auch die Interakteurin in der *Re:Public* meist nur die Möglichkeit zur Affirmation und nicht zur Entscheidung. Selbst die wenigen Rätsel sind nicht wirklich eine kognitive Herausforderung, sondern eine bloße Aufforderung an die Interakteurin, Offensichtliches zu tun, um damit die Ausgabe des nächsten Teils der sehr konventionell und linear erzählten Geschichte auszulösen.

Konversationen sind in *Interactive Fiction* zwar möglich, gehören aber nicht zu ihren Stärken. Oft werden mehrere mögliche Dialogzeilen zur Auswahl angeboten (wie in *The Chinese Room*) oder es wird versucht, die Illusion einer freien Entscheidung dadurch aufrechtzuerhalten, dass die Phrasen TELL ABOUT und ASK ABOUT durch beliebige Wörter ergänzt werden können. Natürlich ist die Zahl der tatsächlich sinnvollen *Keywords*, die auch wirklich eine Antwort hervorrufen, begrenzt und kann explizit gemacht werden

⁹⁸ Obwohl keine der Beteiligten vor der Teilnahme am Projekt Erfahrungen mit der Rezeption geschweige denn Produktion von *Interactive Fiction* gemacht hatte (und diese auch im Verlauf des Seminars nur spärlich stattfanden), findet sich im Produkt unserer Bemühungen interessanterweise eine Vielzahl von (nicht beabsichtigten) Anklängen an die Geschichte der Text-Adventures und insbesondere an das Urspiel *Adventure*: Unsere Ausgangssituation – die Protagonistin befindet sich in einem Vergnügungspark – findet sich auch dort, wird allerdings erst im Endspiel aufgelöst, um nachträglich die Seltsamkeit der im Spiel präsentierten Realität plausibel zu machen. Und zum Personal von *Adventure* gehört auch eine *Shadowy Figure*, die auch in unserem Spiel auftaucht. Längere Zeit haben wir uns außerdem mit einer später verworfenen Plot-Idee (und ihrer Programmierung) herumgeschlagen, in der die Gyges-Protagonistin versuchen musste, in eine Diebesgilde aufgenommen zu werden. Auch dafür gibt es ein (sehr erfolgreiches, aber uns unbekanntes) historisches Vorbild: *The Guild of Thieves* (Steggles, Rob (1987): *The Guild of Thieves*. Magnetic Scrolls).

(meist über den Befehl TOPICS) – oder auch nicht. Experimentelle *Interactive Fiction* versucht, die Möglichkeiten zu erweitern: in *Galatea*⁹⁹ ist wenig mehr möglich, als ein Gespräch mit der Titelfigur, deren Reaktionen (und Stimmung) durch den bisherigen Gesprächsverlauf beeinflusst werden und das viele verschiedene Ausgänge nehmen kann.

Die *Politeia* enthält zwar durchaus auch narrative Elemente (etwa Mythen, wie den von Gyges, der auch lange Zeit eine prominente Rolle in unseren Überlegungen spielte, oder die bekannten Gleichnisse), in erster Linie blickt sie aber aus der Vogelperspektive auf den Idealstaat herab, den sie entwirft. Das ist ein Blickwinkel, den man aus Simulations- und Strategiespielen wie *Civilization* oder *SimCity* kennt. Es erfordert einigen Aufwand, um daraus eine Geschichte zu machen, die aus der Sicht eines Individuums erlebbar ist. Werden Aspekte der platonischen Staatsvorstellung modelliert, dürfen der Spielerin nicht die dahinterstehenden Überlegungen vorenthalten werden. Die Schwierigkeit besteht darin (und es ist die Frage, ob es überhaupt möglich ist), die Rätsel so zu gestalten, dass sie zu lösen ein Verstehen der Zusammenhänge voraussetzt. Es darf aber nicht nur um syntaktische Zusammenhänge gehen, um den *Implicit Code* von Douglass, sondern eine philosophische *Interactive Fiction* muss höher zielen. Das, was die Interakteurin in der *Interactive Fiction* (sozusagen „am Körper der Protagonistin“) erfahren kann, muss auch reflektiert werden, bedarf einer Erklärung.

Was mich hier insbesondere interessiert, ist weniger das Ergebnis als der Erkenntnisgewinn, der sich aus dieser Art der Annäherung an Platon ziehen lässt, die Erfahrungen, die im Projektseminar gemacht wurden. Haben wir mehr oder anderes gelernt als wir in einem traditionellen Seminar gelernt hätten, mit Referaten und einer einsam verfassten Seminararbeit am Schluss? Es ist schwer, diese Frage abschließend zu beurteilen, vor allem weil das Seminar den teilnehmenden Studierenden den Erwerb eines beachtlichen Katalogs an Skills abverlangte: es galt, sich mit einem unbekannten Medium vertraut zu machen und eine Programmiersprache zu lernen (eine Aufgabe, der sich letztlich nur drei Teilnehmer mit Programmier-Vorkenntnissen gestellt haben) und nebenbei die Arbeit an einem einzigen gemeinsamen Produkt zu koordinieren. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass wir in diesem Projektseminar zumindest unüblich viel Spaß hatten und die Aufgabe jedenfalls viel zur Motivation beigetragen hat.

⁹⁹ Short, Emily (2000): *Galatea*. Inform/Z-Code.

Re:Public ist ein sehr konventionelles Spiel geworden. Ein höherer Anspruch wäre im Rahmen eines einjährigen Projektseminars, das zugleich in *Interactive Fiction* und in Platon einführen will, auch unrealistisch gewesen.

Eine auf dieser Arbeit aufbauende Erkundung der philosophischen Möglichkeiten des Mediums hätte sich meiner Meinung nach vor allem mit innovativen Nutzungen in jüngeren, experimentellen Werken auseinanderzusetzen und daran anknüpfend eigene Ausdrucksformen zu entwickeln. Vielleicht gilt für erfolgreiche Versuche philosophischer *Interactive Fiction*, was Mary Ann Buckles vor knapp 30 Jahren in Bezug auf die Frage orakelte, ob das Medium auch Werke literarischer Qualität hervorbringen könne:

I believe this will be achieved when authors learn to use its feedback mechanism for the subtle control of readers' thought processes, and especially when the contemplative, reflective qualities inherent in the medium are artistically exploited as the central literary experience.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Buckles, Mary Ann (1985): *Interactive Fiction: The Computer Storygame 'Adventure'*, University of California at San Diego, S. 187f (zitiert nach Douglass 2007: 172)

Zusammenfassung

Der Umgang mit Text gehört zum Alltag akademischer Philosophie: Texte werden rezipiert und dienen als Grundlage neuer Texte, in denen sie interpretiert oder kritisiert oder die in ihnen eröffneten Gedanken fortgeführt werden. Erst die Niederschrift scheint Gedanken (End-)Gültigkeit zu verleihen, erst die Publikation macht sie zitierfähig und zitierbar.

Darüber, wie die Form eines philosophischen Textes beschaffen sein muss, wie sehr er sich der Kunst annähern darf, ohne die Philosophie zu verraten, sind sich die Philosophinnen nicht einig. Obwohl die Philosophiegeschichte reich an Beispielen ist, die von der („feindlichen“) Verwandtschaft von Philosophie und Literatur zeugen, scheint die Beschäftigung mit ihrem Verhältnis besonders in den vergangenen Jahrzehnten an Aktualität gewonnen zu haben. Das hat einerseits mit Versuchen zu tun, den abstrakten philosophischen (insbesondere moralphilosophischen) Diskurs durch konkrete, literarische Beispiele zu ergänzen und Literatur philosophisch zu interpretieren, andererseits mit einer Tendenz, philosophische Texte der Literatur anzunähern, wie sie unter anderem in der postmodernen Philosophie zu erkennen ist.

Auch *Interactive Fiction* – die frühere Bezeichnung „Text-Adventures“, die auch auf die historische Rolle als frühe Form des Computerspiels verweist, verrät es – ist untrennbar mit Text verbunden. In diesen archaisch anmutenden Programmen werden Textwelten erschaffen, die nicht bloß der Rezeption und Interpretation offen stehen, sondern in die die Interakteurin direkt eingreifen und die sie verändern kann. Die Textwelt breitet sich nicht von selbst vor der Interakteurin aus, sondern muss aktiv – wiederum durch die Eingabe von Text – erkundet werden. Die getroffenen Entscheidungen aktualisieren dabei ein von einer Autorin vor-geschriebenes potentiell Narrativ.

In dieser Arbeit wurde nicht versucht, bestehende Werke der *Interactive Fiction* philosophisch zu lesen. Ihren Ausgangspunkt bildet vielmehr die Frage nach der Möglichkeit von Philosophie *als* Interactive Fiction, wobei die Beantwortung dieser Frage aus mehreren Gründen hypothetisch bleiben muss:

Zusammenfassung

Einerseits ist, wie ich annehme, die Entwicklung von *Interactive Fiction* noch nicht abgeschlossen. Wie aus der Anfangszeit des Films bekannt ist, entstehen nach der Entdeckung eines neuen Mediums erst allmählich die avancierteren Techniken und Ausdrucksformen, die seinen künstlerischen Gebrauch ermöglichen. Erstaunlicherweise hat die Innovationsfreude mit dem Ende der kommerziellen Ära der *Interactive Fiction* nicht abgenommen. Gerade die Freiheit, auch kurze und experimentelle Werke ohne kommerzielle Rücksichten veröffentlichen zu können, hat in den letzten Jahren zu spannenden Versuchen geführt, in denen das Potential ausgelotet und tastend Neuland beschritten wurde.

Die Autorin einer philosophischen *Interactive Fiction* (oder „Command Line Philosophy“) hätte andererseits nicht nur diese Ausdrucksformen zu beherrschen, möglicherweise müsste sie selbst erst noch neue dazu erfinden, die es ihr erlauben, mit der Spannung zwischen der erlebbaren Konkretheit der *Interactive Fiction* und der Allgemeinheit philosophischer Wahrheiten, zwischen Exploration und Explanation produktiv umzugehen.

Ob dieser Spagat je gelingen kann, wird nur durch den erfolgreichen Versuch zu beweisen sein. Es wäre mir eine besondere Freude, wenn meine Arbeit zu solchen Versuchen Anlass gäbe, und ich hoffe, zumindest Hinweise dafür gegeben zu haben, aus welchen Richtungen das Abenteuer angegangen werden kann. Und dafür, dass es ein lohnendes Abenteuer ist.

Literaturverzeichnis

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press.
- Alkin, Hannes/ Haider, Tobias und Kirchner, Andreas (2010): Re:Public - Philosophy and Interactive Fiction. *Masaryk University Journal of Law and Technology*, 4 (1):S. 59–70.
http://www.mujlt.law.muni.cz/storage/1301867338_sb_05-alkin.pdf [2011-4-28]
- Buckles, Mary Ann (1987): Interactive Fiction as Literature. *Byte*, 12 (5):S. 135–142.
http://ifarchive.flavorplex.com/if-archive/articles/byte87_buckles.html [2010-10-4]
- Cadre, Adam (2003): Autism and interactive fiction.
<http://adamcadre.ac/calendar/10910.html> [2011-10-9]
- Chaouli, Michel (2005): How Interactive Can Fiction Be? *Critical Inquiry*, 31 (3):S. 599–617.
<http://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/430986> [2009-10-13]
- Danto, Arthur C. (1984): Philosophy as/and/of Literature. *Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association*, 58 (1):S. 5–20.
<http://www.jstor.org/stable/3131555> [2011-11-19]
- Derrida, Jacques (1997): *Dem Archiv verschrieben. Eine Freudsche Impression*. Berlin: Brinkmann + Bose.
- Desilets, Brendan (1999): Interactive Fiction vs. the Pause That Distresses: How Computer-Based Literature Interrupts the Reading Process Without Stopping the Fun. *Currents in Electronic Literacy*, 1.
<http://www.cwrl.utexas.edu/currents/spr99/desilets.html> [2011-6-3]
- Douglass, Jeremy (2007): *Command Lines: Aesthetics and Technique in Interactive Fiction and New Media*. Dissertation, U. California Santa Barbara.
<http://jeremydouglass.com/cv/dissertation.pdf> [2009-10-14]

- Eskelinen, Markku (2001): Cybertext Theory: What An English Professor Should Know Before Trying.
<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/notmetaphor>
[2011-7-25]
- Fallis, Don (2006): The Epistemic Costs and Benefits of Collaboration. *Southern Journal of Philosophy*, 44 (S1):S. 197–208.
- Fricke, Harald (1990): Kann man poetisch philosophieren? Literaturtheoretische Thesen zum Verhältnis von Dichtung und Reflexion am Beispiel philosophischer Aphoristiker. In: Gabriel, Gottfried und Schildknecht, Christiane (Hg.), *Literarische Formen der Philosophie*, Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung. S. 26–39.
- Fulda, Daniel und Matuschek, Stefan (2009): Literarische Formen in anderen Diskursformationen: Philosophie und Geschichtsschreibung. In: Winko, Simone (Hg.), *Grenzen der Literatur: zu Begriff und Phänomen des Literarischen*, Berlin/New York: Walter de Gruyter. S. 188–219.
- Gabriel, Gottfried (1990): Literarische Form und nicht-propositionale Erkenntnis in der Philosophie. In: Gabriel, Gottfried und Schildknecht, Christiane (Hg.), *Literarische Formen der Philosophie*, Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung. S. 1–25.
- Gabriel, Gottfried und Schildknecht, Christiane (Hg.) (1990): *Literarische Formen der Philosophie*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung.
- Gijsbers, Victor (2010): Hidden Nazi Mode. Anatomy of a Failure.
<http://ifwizz.de/pub/projects/002119/Hidden-Nazi-Mode.pdf> [2011-5-26]
- Giner-Sorolla, Roger (1996): Crimes Against Mimesis.
http://web.archive.org/web/20050619081931/http://www.geocities.com/aetus_kane/writing/cam.html [2009-10-25]
- Heibach, Christiane (2003): *Literatur im elektronischen Raum*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Henninger, Peter (2006): Poetik der Aussparung, oder: Das Ungeschriebene, der Placebo-Effekt und Merleau-Pontys Kunstbegriff. In: Horn, Eva/Menke, Bettine und Menke, Christoph (Hg.), *Literatur als Philosophie, Philosophie als Literatur*, München: Wilhelm Fink. S. 81–102.
- Holub, Robert C. (1982): Trends in Literary Theory: The American Reception of Reception Theory. *The German Quarterly*, 55 (1):S. 80–96.
<http://www.jstor.org/stable/405593> [2011-6-25]

- Horn, Eva/ Menke, Bettine und Menke, Christoph (Hg.) (2006): *Literatur als Philosophie, Philosophie als Literatur*. München: Wilhelm Fink.
- Iser, Wolfgang (1994): *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München: Wilhelm Fink Verlag, 4. Auflage.
- Jerz, Dennis G. (2002): An Annotated Bibliography of Interactive Fiction Scholarship. *TEXT Technology: the journal of computer text processing*. <http://jerz.setonhill.edu/if/bibliography/all.htm> [2010-10-4]
- Kaplan, Harry und Maher, Jimmy (2009): Interactive fiction, from birth through precocious adolescence: a conversation with Jimmy Maher. <http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/features/503> [2009-11-31]
- Kelley, Robert T. (1993): A Maze of Twisty Little Passages, All Alike: Aesthetics and Teleology in Interactive Computer Fictional Environments. *Science Fiction Studies*, 20 (1):S. 52–68. <http://www.jstor.org/stable/4240214> [2011-6-3]
- Kocher, Mela (2007): *Folge dem Pixel-Kaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Zürich: Chronos.
- Kolb, David (1994): Socrates in the Labyrinth. In: Landow, George P. (Hg.), *Hyper/Text/Theory*, The Johns Hopkins University Press. 1. Auflage, S. 323–344. <http://www.idehist.uu.se/distans/ilmh/Ren/kolb-soc-full.htm> [2011-11-5]
- Kruse, Otto (2007): Wissenschaftliches Schreiben und studentisches Lernen. www.afh.uzh.ch/instrumente/dossiers/WissSchreiben_01_10.pdf [2011-11-18]
- Kühn, Wilfried (1998): Welche Kritik an wessen Schriften? Der Schluß von Platons Phaidros, nichtesoterisch interpretiert. *Zeitschrift für philosophische Forschung*, 52 (1):S. 23–39. <http://www.jstor.org/stable/20484801> [2011-11-9]
- Kullmann, Wolfgang (1991): Platons Schriftkritik. *Hermes*, 119 (1):S. 1–21. <http://www.jstor.org/stable/4476793> [2011-11-9]
- Kump, Andreas (2011): Auch Vögel spielen - Interview mit Lev Ledit. *Silver - Internet, Wirtschaft, Technologie*, 28:S. 7–8.
- Laurel, Brenda (1993): *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Professional.
- Leggewie, Claus und Bieber, Christoph (Hg.) (2004): *Interaktivität. Ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*. Frankfurt/New York: Campus Verlag.

- Maher, Jimmy (2006): Let's Tell a Story Together (A History of Interactive Fiction).
<http://maher.filfre.net/if-book/index.html> [2010-6-22]
- Mann, Heinz Herbert (1987): Text-Adventures. Ein Aspekt der literarischen Softmoderne. In: Holländer, Hans und Thomsen, Christian W. (Hg.), *Besichtigung der Moderne: bildende Kunst, Architektur, Musik, Literatur, Religion. Aspekte und Perspektiven*, Köln: DuMont. S. 371–378.
- Merleau-Ponty, Maurice (1984): Die Wissenschaft und die Erfahrung des Ausdrucks. In: *Die Prosa der Welt*, München: W. Fink. S. 33–68.
- (2007): Das indirekte Sprechen und die Stimmen des Schweigens. In: *Zeichen*, Hamburg: Meiner. S. 53–116.
- Mertens, Mathias (2004): Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Leggewie, Claus (Hg.), *Interaktivität: ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Campus Verlag. S. 272–288.
- Montfort, Nick (2000): Cybertext Killed the Hypertext Star. *Electronic Book Review*, 11.
<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/cyberdebates>
[2011-6-3]
- (2004): *Twisty Little Passages : An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT.
- (2005): Interactive Fiction.
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/montfort> [2009-10-18]
- (2007): Fretting the Player Character. In: Harrigan, Pat und Wardrip-Fruin, Noah (Hg.), *Second Person*, Cambridge: MIT Press. S. 139–146.
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/steerage> [2011-7-3]
- (2011): Toward a Theory of Interactive Fiction. In: Wheeler, J. Robinson und Jackson-Mead, Kevin (Hg.), *IF Theory Reader*, Transcript On Press. S. 25–58.
<http://nickm.com/if/toward.html> [2009-10-14]
- Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck : the Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Nagl, Ludwig (Hg.) (1994): *Textualität der Philosophie: Philosophie und Literatur*, Band 7 von *Wiener Reihe*. Wien: Oldenbourg.

- Neitzel, Britta (2005): Computerspiele - ein literarisches Genre? In: Segeberg, Harro und Winko, Simone (Hg.), *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur*, Wilhelm Fink Verlag. 1. Auflage, S. 111–135.
- Nelson, Graham (1995): The Craft of Adventure. Five articles on the design of adventure games.
<http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt> [2010-6-24]
- Niesz, Anthony J. und Holland, Norman N. (1984): Interactive Fiction. *Critical Inquiry*, 11 (1):S. 110–129.
<http://www.jstor.org/stable/1343292> [2011-5-21]
- O'Brian, Paul (1993): Interactive Fiction And Reader-Response Criticism.
<http://spot.colorado.edu/~obrian/ifrc.txt> [2011-10-3]
- Pias, Claus (2010): *Computer Spiel Welten*. Zürich: diaphanes, 2 Auflage.
- Platon (1974): Phaidros. In: *Platon. Jubiläumsausgabe sämtlicher Werke zum 2400. Geburtstag*, Zürich/München: Artemis Verlag.
- (1985): *Der Staat*. Stuttgart: Reclam, durchges., verb. u. bibliogr. erg. Auflage.
- Pold, Soren (2005): Interface Realisms: The Interface as Aesthetic Form. *Postmodern Culture*, 15 (2).
<http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/pmc/v015/15.2pold.html> [2009-10-14]
- Prince, Gerald (1988): *A dictionary of narratology*. Aldershot, Hampshire: Scolar Press.
- Randall, Neil (1988): Determining Literariness in Interactive Fiction. *Computers and the Humanities*, 22 (3):S. 183–191.
<http://www.springerlink.com/content/t01qn7267k487072/> [2011-6-3]
- Rebenitsch, Juliane (2006): Theatrokratie und Theater, Literatur als Philosophie nach Benjamin und Brecht. In: Horn, Eva/ Menke, Bettine und Menke, Christoph (Hg.), *Literatur als Philosophie, Philosophie als Literatur*, München: Wilhelm Fink. S. 297–318.
- Reed, Aron A. (2010): *Creating Interactive Fiction With Inform 7*. Course Technology PTR.
- Richter, Matthias (2005): Wirkungsästhetik. In: Arnold, Heinz Ludwig und Detering, Heinrich (Hg.), *Grundzüge der Literaturwissenschaft*, München: Dt. Taschenbuch-Verlag. 7. Auflage, S. 516–535.

- Schildknecht, Christiane (Hg.) (1996): *Philosophie in Literatur*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1. Aufl. Auflage.
- Scott, Jason (2010): Get Lamp.
<http://www.getlamp.com/> [2010-7-31]
- Searle, John R. (1980): Minds, brains, and programs. *Behavioral and Brain Sciences*, 3 (03):S. 417–424.
- Seel, Martin (1994): Lob des Systemzwangs. In: Nagl, Ludwig (Hg.), *Textualität der Philosophie: Philosophie und Literatur*, Wien: Oldenbourg, Band 7 von *Wiener Reihe*. S. 113–123.
- Simanowski, Roberto (2004): Der Autor ist tot, es lebe der Autor - Autor-schaften im Internet. In: Leggewie, Claus (Hg.), *Interaktivität: ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff*, Campus Verlag. S. 190–215.
- Skilleås, Ole Martin (2007): Philosophy and Literature. *Journal of Literary Theory*, 1 (1):S. 45–60.
<http://www.reference-global.com/doi/abs/10.1515/JLT.2007.004> [2011-11-17]
- Sloane, Sarah (1991): *Interactive Fiction, Virtual Realities, and the Reading-Writing Relationship*. Dissertation, Ohio State University.
- Smith, Sean und Bates, Joseph (1989): Toward a Theory of Narrative for Interactive Fiction.
- Szlezák, Thomas Alexander (1999): Gilt Platons Schriftkritik auch für die eigenen Dialoge? Zu einer neuen Deutung von Phaidros 278 b8-e4. *Zeitschrift für philosophische Forschung*, 53 (2):S. 259–267.
<http://www.jstor.org/stable/20484890> [2011-11-9]
- Thagard, Paul (1997): Collaborative Knowledge. *Noûs*, 31 (2):S. 242–261.
- (2006): How to collaborate: Procedural knowledge in the cooperative development of science. *Southern Journal of Philosophy*, 44 (S1):S. 177–196.
- Tompkins, Jane P. (1988): An Introduction to Reader-Response Criticism. In: *Reader-Response Criticism: From Formalism to Post-Structuralism*, JHU Press. S. ix–xxvi.
- Wardrip-Fruin, Noah (2005): Clarifying Ergodic and Cybertext.
<http://grandtextauto.org/2005/08/12/clarifying-ergodic-and-cybertext/>
[2011-7-25]
- Wardrip-Fruin, Noah und Harrigan, Pat (Hg.) (2007): *Second Person*. Cambridge: MIT Press.

- Werber, Niels (1999): Der Cyberspace als Medium der Literatur?
<http://www.diss.sense.uni-konstanz.de/lesen/werber.htm> [2009-10-14]
- Wheeler, J. Robinson und Jackson-Mead, Kevin (Hg.) (2011): *IF Theory Reader*. Transcript On Press.
<http://www.lulu.com/product/file-download/if-theory-reader/15325305>
[2011-4-14]

Curriculum Vitae

- 1988-1993: Vorschule, Volksschule in Enns
- 1993-1997: Bundesrealgymnasium Michaelerplatz in Steyr
- 1997-2002: HTL für Lebensmitteltechnologie und Getreidewirtschaft
in Wels
- 2002-2003: Studium der Soziologie an der Johannes Kepler-
Universität Linz
- ab 2004: Studium der Philosophie an der Universität Wien
- ab 2005: Studium der Romanistik an der Universität Wien
- 2007/2008: Auslandssemester an der Universität Paris 8 - Saint-
Denis/Vincennes
- ab 2008: Studium der Medieninformatik an der Technischen Uni-
versität Wien

Abstract

Interactive Fiction bezeichnet eine Form von elektronischer Literatur, von Computerprogrammen, die sich durch eine besondere Art der Textverarbeitung auszeichnen: Ein Programm versucht, die Benutzerinneneingabe auf der Kommandozeile als bezogen auf eine durch Text simulierte Welt zu „verstehen“. Der Benutzerin wird so ermöglicht, über die von ihr gesteuerte Protagonistin der sukzessive entstehenden Erzählung, auf die Welt Einfluss zu nehmen. Die vorliegende Arbeit versucht Möglichkeiten anzudeuten, wie die Immersivität dieser Textwelten, die einzigartige Form von Text(welt)manipulation durch performative Schreibakte und die (zu problematisierende) Möglichkeit der Programmierung der Spielerin für die Philosophie fruchtbar gemacht werden können. Dazu wird erst ein kurzer Blick auf das spannungsgeladene Verhältnis von Philosophie und Literatur geworfen. Der anschließende Hauptteil liefert eine umfassende Übersicht über das Medium, über Ansätze einer Ästhetik und die existierende theoretische Literatur dazu. Der dritte Teil beschäftigt sich schließlich mit Beispielen pädagogischer und didaktischer Nutzung im philosophischen Kontext und enthält einen Ausblick auf die Möglichkeiten zukünftiger *philosophischer Interactive Fiction* oder „Command Line Philosophy“.