

**VORTRAG: „links get less and less exciting“: Wahllosigkeit und Biografie in der interaktiven Fiktion Porpentine**

Juliette Gruner (Köln)

Interaktive Fiktion hat eine uneindeutige Beziehung zu Literatur. Einerseits basiert sie auch auf geschriebenem Text; andererseits ist ihr definierendes Merkmal eben die Interaktion durch Texteingabe oder Hyperlinks, was sie dem Videospiel näher rückt. Diesem medialen Doppelcharakter entspricht die Frage, ob sie nicht-linear sein kann auf eine Weise, wie es für gedruckte Literatur unmöglich scheint. Zur Erörterung dessen betrachtet der Vortrag zwei Spiele der amerikanischen Autorin Porpentine, die sich beide mit dem Nutzen von Medien als eskapistische Kompensation für das Leben befassen. Ihr als autobiografisch ausgewiesenes Spiel *the shape you make when you want your bones to be closest to the surface* besteht aus einer Sammlung von Episoden, die assoziativ durch Links ohne eine nachvollziehbare Ordnung miteinander verbunden sind. Problematisiert wird somit der im Lesen entstehende Textzusammenhang, was dem zugleich verhandelten Eskapismus durch Kindheitsgeschichten entgegensteht. Es stellt sich die Frage, wie dieses autobiografische Spiel die unterhaltende Funktion unterbindet, indem es die erwartete Linearität, auf der sinnvolle Interaktionen basieren, durch eine scheinbar willkürliche Assoziativität ersetzt. Hierbei ist zurückzugreifen auf Überlegungen von David Wills, der die Prothese als Denkfigur für das Verhältnis von Biografie und Text einsetzt. Ähnlich wie *the shape you make...* verhandelt *howling dogs* die kompensatorische Funktion technologischer Unterhaltung: Es lässt die Leserin einen fiktiven Charakter spielen, der seine Gefangenschaft in einer verfallenden Zelle durch ungewöhnliche Szenarien in einer Art Virtual Reality unterbricht. Dabei wird eine Erzählung von Kenzaburō Ōe zitiert, die den Eskapismus anhand von Krankheit und Erinnerung verhandelt. Das Spiel fügt dem eine weitere Wendung hinzu, indem es ein happy end anbietet, welches die verschiedenen Ebenen der Fiktion verwischt, sodass das Spiel selbst dazu aufzufordern scheint, das Spielen aufzugeben. Zu fragen ist, inwiefern die Wahlmöglichkeiten in Porpentine's Spielen als Widerspiegelungen von Erfahrungen von Machtlosigkeit erscheinen, die sie zugleich durch die Einbindung in Erzählungen literarisch verarbeiten. Lineare und nicht-lineare Erzählstrukturen nähern sich dabei einander an, indem sie auf ähnliche Art zu einer Befragung des Eskapismus beitragen.