

Arthur Asa Berger

# Arthurs Computer- (Geschichten-)Abenteuer

Wie sich das Geschichtenerzählen in den vergangenen Jahrzehnten verändert hat und wie es sich im Umgang mit interaktiven Technologien weiterverändern wird.

## Mission Impossible – die Quadratur des Kreises

Ich riss den Briefumschlag auf und las die darin enthaltene geheime Botschaft:

»Guten Morgen, Arthur. Derzeit ist eine breit angelegte Verschwörung im Gange, die das gedruckte Wort in der freien Welt bedroht: verantwortlich dafür sind Hersteller von Videospiele, interaktive Geschichtenerzähler sowie Fachleute für Erzählstrukturen jenseits des Bildungshorizonts. Deine Aufgabe ist es, herauszufinden, wie sich die Geschichten während der vergangenen Jahrzehnte geändert haben, währenddessen wir uns von linearen/gedruckten Geschichten hin zu interaktiven/elektronischen Erzählungen bewegten, und Dir darüber Gedanken zu machen, wie sich das Geschichtenerzählen zukünftig ändern wird. Zu Deinem Team gehören: Vladimir Propp, Janet Murray, Marshall McLuhan, Brenda Laurel, Espen Aarseth, George Landow, einige Kinderbibliothekare und viele andere Literaturtheoretiker, Medienvisionäre, Programmierer, Spiele-Entwickler sowie verschiedene Gurus, Kauze und Spinner, deren Arbeit in Hunderten von Büchern, Tausenden von Artikeln und Millionen von Webseiten im Internet zu finden ist. Sollten Dich Anhänger der Postmoderne schnappen, Arthur, können wir Dich nicht retten. Dieser Brief wird sich in genau drei Sekunden selbst zerstören.«

Drei Sekunden später ging der Brief in Flammen auf.

## Arthurs Computer- (Geschichten-)Abenteuer

Diese Aufgabenstellung kann man vielleicht als den Ursprung des »echten« Computer-Abenteuers von Arthur ansehen. (Ich bin, das sei noch erwähnt, kein Erdferkel wie Arthur, eine beliebte Kinderbuchfigur in den USA, obwohl manche Leute an mir die widersprüchlichen Charaktereigenschaften eines solchen entdeckt haben wollen.)

Die Ergebnisse meiner Nachforschungen sind im Nachfolgenden beschrieben. Mit diesen Themen setze ich mich auseinander:

1. Medien, die Kindergeschichten enthielten, bevor Computer und Spielkonsolen ihren Siegeszug antraten;
  2. Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen gedruckten und interaktiven Erzähltexten;
  3. Nutzen und Unterhaltungswert gedruckter Erzähltexte und von Videospiele;
  4. die Zukunft von gedruckten Erzählungen in einem digitalen Zeitalter.
- Es gibt interaktive Erzählungen und Videospiele, die sowohl auf Text als auch auf Bildern basieren. Da ich mich jedoch mit Medien für Kinder beschäftige, werde ich meine Aufmerksamkeit auf bildgestützte Produktionen beschränken – nämlich solche, die Kinder verschiedenen Alters lesen und spielen. Vor der Entstehung interaktiver Fiktion und bevor es Videospiele gab, existierten in den Massenmedien Erzählungen für Kinder in gedruckter wie elektronischer Form (s. Tab. 1).

Tabelle 1

Druck	Elektronik
Zeitungen (Comics) Comic-Hefte Bücher Zeitschriften Visuell & linear	Radio Fernsehen Filme Platten und Videos Audiovisuell & linear

Die Entwicklung von Computern und Spielkonsolen von Nintendo, Sony und Sega ließ die Beliebtheit von interaktiven, nicht-linearen Videospiele nach oben schnellen und führte zu einer neuen Art von Kinderliteratur und -unterhaltung sowie zu interaktiven Websites. Auf diesen Websites findet man in der Regel einfache Spiele und Geschichten für Kinder und ein paar lehrreiche Dinge. (Ich könnte noch erwähnen, dass die Definitionen für Begriffe wie »interaktiv«, »nicht-linear«, »Text«, »Erzählung« und »Spiel« bei Fachleuten höchst umstritten sind.)

Mit den Geschichten und Erzähltexten kann man sich in zweifacher Sicht auseinandersetzen:

1. Im Zusammenhang mit den Medien, in denen man sie findet und
  2. im Zusammenhang mit ihrem Grad der Linearität oder Nicht-Linearität.
- Da noch gewisse Unklarheit darüber herrscht, was unter gedruckten linearen Texten und was unter nicht-linearem elektronischen Material zu verstehen ist, schlage ich vor, die Begriffe »starke Linearität« und »schwache Linearität« mit linear und nicht-linear zu ersetzen. Die folgende Aufstellung (Tab. 2) zeigt, wie sich die Medien nach meinem Dafürhalten zwischen starker und schwacher Linearität bewegen.

Tabelle 2

Medium	Linearität	
	+ stark	schwach –
Elektronik Audiovisuell	Film TV Radio	Musik Videospiele Videos MTV Avant Garde Filme, Videos
Druck	Kinderbücher Comics Geschichten in Zeitschriften	Postmoderne Romane Videos Spiele, etc.



Mein Thema hier wird nicht Comic-Streifen oder -Bücher oder für Kinder konzipierte Geschichten in Zeitschriften sein, die auch ein wichtiges Medium für Geschichten sind, die Kinder mögen und lesen. Ich lege den Schwerpunkt auf das »traditionelle« Buch und die neuen Medien wie Videospiele und Video-Fiktion.

### Aufstellung der beiden Gegensätzlichkeiten bei Büchern und elektronischen Erzählungen

Ich beginne mit einer Liste der bipolaren Gegensätzlichkeiten, die man zum Vergleich von interaktiven und gedruckten Erzählungen gegenüberstellen kann (s.Tab. 3). Man darf dabei nicht vergessen, dass es sich um eine vereinfachte Darstellung handelt und manche Gegensätze zugegebenermaßen ein wenig »konstruiert« sind. Mit dieser Liste sind wir jedoch in der Lage, uns ein Bild darüber zu machen, wie sich die Geschichten, die in diesen beiden Medien zu finden sind – gedruckte und interaktive, elektronische im Internet, Spielkonsolen und CD-

ROMs – unterscheiden. Auch gedruckte und elektronische Erzählungen ähneln sich in bestimmten wichtigen Bereichen; ein Thema, das ich später vertiefen werde. In meinen Ausführungen beschränke ich mich jedoch auf Texte mit erzählerischer Dimension und übergehe somit einige Genres im Bereich Videospiele.

Diese Aufstellung macht die Unterschiede zwischen gedruckten Erzählungen, d.h. Büchern, und elektronischen Erzählungen und Videospiele sehr deutlich. Die Unterschiede liegen, wie ich meine, weniger in der Geschichte selbst (dessen, was passiert) als in der Umsetzung (wie die Geschichte ausgedrückt wird) ... oder genauer, im Medien-Diskurs.

Ich werde nun auf ein paar dieser Gegensätze eingehen. Gedruckte Erzählungen sind insofern linear, als sie aus Zeilen bestehen, und diese Linearität bringt Rationalität und logisches Denken mit sich, erklärt McLuhan. Basierend auf der Rezeptionstheorie lässt sich sagen, dass die Leserschaft – Kinder wie Erwachsene – bei den gedruckten Geschichten eine wichtige Rolle spielen und je nach Hinter-

grundwissen und Interessen die Geschichten aktiv »lesen«. Jeder liest einen Text auf andere Weise, insofern ist die Annahme nicht korrekt, dass jeder den gedruckten Erzählungen dieselbe Botschaft entnimmt, oder dass das Erlebnis so linear ist, wie man sich das vielleicht vorstellt.

Wenn Leute einen gedruckten Text lesen, treten sie oft in eine Beziehung dazu, die man durchaus als interaktiv bezeichnen könnte. Man kann die letzte Seite des Buches aufschlagen um nachzusehen, wie die Geschichte ausgeht, oder man kann Teile davon nochmals nachlesen. Bücher werden dialogisch und im Hinblick auf andere Texte gelesen – man denkt während des Lesens über andere Informationen und andere Texte, die man schon gelesen hat, nach. Oft wandern unsere Gedanken beim Lesen, und das kann man auch als eine Art von Interaktivität werten – denn Gedrucktes lässt Fantasien, Tagträume und dergleichen entstehen. Ich glaube nicht, dass Videospiele dieselbe Kraft haben, Fantasien entstehen zu lassen, denn der Spieler ist so aktiv mit dem Programm beschäftigt, und die Bilder sind so eindringlich, dass die Fantasie nicht »anspringt«, wie das bei Büchern schnell der Fall ist.

Es gibt aber auch Bücher, die auf Interaktivität hin angelegt sind: Man kann an verschiedenen Stellen beginnen, im Text hin- und herspringen und noch andere Dinge tun, die sich darauf auswirken, wie das Buch »gelesen« wird. Roland Barthes drückt es in *The Pleasure of the Text* (1975, S. 11, 12) folgendermaßen aus:

*»Was mir daher an einer Erzählung Freude bereitet, ist nicht direkt ihr Inhalt oder Aufbau, sondern mehr der Abrieb, den ich der glatten Oberfläche zufügen kann: Ich fange mit dem Lesen an, ich überspringe Stellen, ich schaue von meiner Lektüre auf und tauche wieder hinein. Was nichts mit der tiefen Verletzung zu tun hat, die der wunderbare Text der Sprache selbst zufügt, und auch nichts mit dem einfachen, zeitlich begrenzten Lesevorgang.«*

Kinder springen beim Lesen oft hin und her, daher ist das Lesen von Büchern nicht immer linear. Bei den

Tabelle 3

Unterschiede zwischen gedruckten und elektronischen interaktiven Erzählungen		
	Gedruckte Erzählungen (Bücher)	Elektronische Erzählungen
1.	Linear & multilinear	Nicht-linear/vielschichtig
2.	Autor erzählt, Leser »lauscht«	»Leser/Spieler« ist Teil der Geschichte
3.	Autor ist kreativ aber (Rolle des Lesers groß)	Designer ist »kreativ« aber (Rolle des Spielers groß)
4.	Heißes Medium (McLuhan) Geringe Beteiligung	Kaltes Medium (McLuhan) Hohe Beteiligung
5.	Basierend auf Wörtern	Basierend auf optischen Eindrücken und Ton
6.	Der Leser wird geführt	Leser/Spieler erforscht selbst
7.	Innere Welt als Basis	Äußere Welt als Basis
8.	Vorstellungskraft	Eintauchen
9.	Starke Charakterzeichnung	Schwache Charakterzeichnung
10.	Starkes Ende	Schwaches oder problematisches Ende
11.	Leser bleibt Außenstehender	Leser/Spieler wird Teil des Geschehens
12.	Teilnahme durch Identifikation	Tatsächliche Teilnahme
13.	Figuren haben große Freiheit	Figuren entscheiden je nach vorgegebener Auswahl
14.	Relativ einfache Zeichnungen	Wirkungsvolle Grafiken, Musik und Geräusche
15.	Handlungsforgang verborgen	Handlungsforgang offen
16.	Viele Strukturen möglich	Labyrinth & verschlungene Rhizome (Murray)
17.	Zwischenmenschliches als Basis	Erreichen der Ziele als Basis
18.	Willige Spannung des Unglaubens	Aktivität führt zu Involvierung



elektronischen interaktiven Erzählungen nimmt der Leser/Spieler in vielen Fällen eine recht eingeschränkte Rolle ein – dazu gehört das Ausfindigmachen und Auswählen verschiedener Ziele/Optionen («Links»). Diese Links halten Informationen bereit oder haben unterschiedliche Auswirkungen auf den Handlungsfortgang. Bei Videospielen können die Spieler oft auswählen, welche Kräfte und Eigenschaften die einzelnen Figuren haben, und diese Auswahl beeinflusst dann den Spielverlauf. So, wie es sich mir darstellt, geht bei interaktiven Geschichten eine ausgeprägtere Erzählstruktur mit geringerer Einflußnahme beim Leser/Spieler auf den Ausgang der Handlung einher. Bei wenig Handlung hat der Leser/Spieler weitreichendere Auswahlmöglichkeiten. Scheinbar gehen unbegrenzter Zugriff und Fabulierkunst nicht immer Hand in Hand.

McLuhan meinte, dass die elektronischen Medien die Verlängerung unseres zentralen Nervensystems darstellen und »kalt« sind; sie bieten relativ wenig Daten, was stärker zur eigenen Beteiligung verpflichtet. Printmedien, so McLuhan, sind »heiß« und bieten eine Menge Daten, was eine geringere Beteiligung mit sich bringt. Das erklärt vielleicht die Faszination, die die Leute diesen elektronischen Medien entgegenbringen, und die Leidenschaft, mit der sie sich mit ihnen auseinandersetzen. Aus McLuhans Sicht bietet der Bildschirm mit seinen Millionen von Pünktchen weniger Daten als Gedrucktes. Nicht zu vergessen jedoch die Tatsache, dass Leser von Büchern eine mächtige Rolle in der Welt spielen – und die von den Schriftstellern geschaffenen Figuren ebenfalls. Bei gedruckten Erzählungen benutzen die Leser ihre Vorstellungskraft, um sich mit dem Text auseinanderzusetzen. Bei elektronischen Erzählungen »versinken« die Leser/Spieler in den Texten. In der Regel geschieht das mit Hilfe von Avataren (virtuelle Konstrukte, die von den menschlichen Spielern gesteuert werden und die Funktion haben, mit anderen Leuten oder Figuren zu kommunizieren) oder Cursors, Zeiger-Symbole, die die Position am Bildschirm angeben und die

oft ihr Aussehen verändern, um ihre Funktionsweise zu jedem Zeitpunkt anzuzeigen.

Ich glaube nicht, dass diese zwei Darstellungsformen für Figuren den Reichtum bieten können, den Figuren in einem gedruckten Text besitzen. Man könnte aber auch argumentieren, dass der Mangel an Tiefe in interaktiven Texten dem Leser/Spieler beim Eintauchen hilft. Dieses Eintauchen wird in vielen interaktiven Texten noch durch atemberaubende audiovisuelle Techniken intensiviert (Lichteffekte, Sound und Musik).

### Wo ähneln sich interaktive Erzählungen und Gedrucktes?

Zunächst, und das ist von großer Bedeutung, beinhalten Videospiele/elektronische Erzählungen und gedruckte Geschichten (aber auch mündlich erzählte Geschichten), wie es Vladimir Propp, Autor von *Morphology of the Folktale*, ausdrücken würde, eine Erzähl-Linie mit »Funktionen«. Eine Funktion läßt sich definieren als eine beliebige Aktivität einer Figur, die einen gewissen Einfluss auf den Handlungsverlauf hat. Propp drückt es so aus: »Eine Funktion ist eine Handlung einer Figur, hinsichtlich ihrer Bedeutung auf den Verlauf der Dinge.« (1968, S. 21)

Diese Definition ähnelt stark der Definition Brenda Laurels zum Thema Funktionalität bei Computerspielen: »Die Aktionen, die von Leuten und Computern gemeinsam ausgeführt werden, zusammen mit den Programmen, sind die Mittel, um das Potenzial für diese Aktionen zu schaffen.« (1991, S. 45) Der Grund für diese Übereinstimmung liegt darin, dass es Propp wie Laurel mit Geschichten zu tun haben, und in Geschichten, daran erinnert uns Propp (1968, S. 21), »sind die Funktionen der personae dramatis die Basiskomponenten der Erzählung« und »eine Aktion kann nicht außerhalb ihres Platzes im Handlungsverlauf definiert werden.« (1968, S. 21) In der abschließenden Analyse haben Erzählungen Aktionssequenzen, die zu einer bestimmten Auflösung führen. Fachsprachlich ausgedrückt spre-

chen wir von einer syntagmatischen Struktur der Erzählungen – einer Abfolge von Handlungen, die auf verschiedene Art und Weise untereinander verbunden sind. Propps Buch gilt als Klassiker und ich meine, es ist immer noch sehr nützlich, auch wenn es vor vielen Jahren geschrieben wurde. Man kann sagen, dass seine 31 Funktionen (eine Liste davon befindet sich im Anhang, Tab. 6) in ihren verschiedenen Permutationen, Kombinationen, Modernisierungen und Postmodernisierungen bis heute den Kern aller Erzählungen ausmachen – nicht nur in den russischen Volkssagen, die er zu diesem Zweck analysiert hat. Dies bedeutet, dass sie alle unsere gedruckten Geschichten charakterisieren und ebenso die elektronischen, obwohl die Situationen in den elektronischen Erzählungen um einiges komplizierter sein dürften. (Das erklärt vielleicht zum Teil, warum Videospiele aus Japan in Amerika so beliebt sind, und warum amerikanische Filme sich auf der ganzen Welt so großer Popularität erfreuen.)

Nach Propp gibt es zwei Arten von Helden: Opferhelden (die unter den Taten eines Bösewichts leiden und sich retten müssen) und Suchhelden (die losgeschickt werden, um irgendein Ziel zu erreichen). Heutzutage müsste man Propps Liste natürlich auch Opfer- und Suchheldinnen, wie z.B. Lara Croft, hinzufügen. Opfer- und Suchhelden wie -heldinnen müssen von Ort zu Ort, entweder um sich zu retten oder um zu finden, was immer sie suchen.

Man könnte Propps Funktionen auch Erzähleinheiten («Narrateme») nennen, Basisbausteine einer jeden Geschichte. Wenn Propp Recht hat, und es gibt in Erzählungen tatsächlich nur eine begrenzte Anzahl von Funktionen oder Narratemen, dann besteht der wichtigste Unterschied zwischen gedruckten und elektronischen Erzählungen – wie in der vorangegangenen Liste der Gegensätzlichkeiten aufgestellt – darin, wie elektronische Erzählungen den »Leser« oder »Spieler« zu einer ihrer Figuren in der Geschichte machen und den Lesern/Spielern das Gefühl von Handlungsmacht vermitteln. Das Gefühl der Hand-



lungsmacht ist eingeschränkt, vielleicht sollte man genauer ›illusorisch‹ sagen, denn den Spielern steht oft nur eine begrenzte Anzahl von Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl offen; ihre Aktionen haben jedoch tatsächlich eine Auswirkung auf den Fortgang der Geschichte.

**Interaktive Erzählungen und interaktive Videospiele**

Nach meiner Einschätzung sind die folgenden Arten von Videospiele die wichtigsten:

1. Simulationen
2. Echtzeit-Strategie-Spiele
3. Abschießspiele (›Ballerspiele‹)
4. Spielhallen-Action-Spiele
5. Abenteuerspiele
6. Rollenspiele
7. Sportspiele

Manche dieser Spielarten, wie z.B. die Spielhallen-Action-Spiele (Wrestling-Spiele, Mortal Kombat, etc.) besitzen relativ wenig Handlungsinhalt, andere wiederum, wie z.B. Abenteuerspiele (*Tomb Raider, Myst, Riven, The Oregon Trail, Where in the World is Carmen Sandiego?*), besitzen eine beachtliche Menge an Erzähltext. Aber bei allen Spielen passieren Dinge, und meiner Meinung nach besitzen sie somit alle eine quasi erzählerische Dimension. Es gibt auch Videospiele und Erzählungen, die mehrere Stilformen in sich vereinen. Manche beschreiben *Tomb Raider* als eine Mischung aus Abenteuer- und Ballerspiel.

Die augenfälligsten Unterschiede zwischen interaktiven Erzählungen und Videospiele fallen einem bei den ausgeprägten Vertretern des jeweiligen Genres auf. Elektronische Erzählungen und eine Reihe wichtiger Videospiel-Genres haben aber auch viel gemein, wie der in Tabelle 4 folgenden Aufstellung zu entnehmen ist. Wir leben im Zeitalter der fließenden Übergänge und man kann ohne Übertreibung sagen, dass viele Geschichten »Wettbewerbs«-Elemente und viele Videospiele Erzählelemente enthalten. Es läßt sich schwer unterscheiden, welche Videospiele nur Spiele sind und welche eigentlich Geschichten mit Spielelementen sind. Natürlich

Tabelle 4

Ähnlichkeiten zwischen Spielen und Geschichten	
Interaktive Videospiele	Interaktive Erzählungen
Oft wie eine Geschichte	Oft wie ein Spiel
Spieler ist Held des Spiels	Held ist »Spieler« in der Geschichte
Wettbewerb als Basis	Konflikt als Basis
Gewinner und Verlierer	Helden gewinnen, Bösewichte verlieren
Zufall	Zufall und Mut: moralische Elemente
Intelligenz bei der Strategie	Intelligenz zum Auffinden von Hinweisen, etc.
Aktive Teilnehmer	Aktiver Leser

gibt es auch ein paar Spiele, wie Flugsimulationen oder Abschießspiele, die kaum erzählerischen Inhalt besitzen. Andere jedoch, wie z.B. die Abenteuerspiele (die in der Regel am Computer gespielt werden), und auch Rollenspiele haben beachtlichen Erzählinhalt. Lassen Sie mich erklären, wie ich durch Vergleiche und Gegenüberstellungen von »allgemeinen« Videospiele und interaktiven Geschichten zu diesem Schluss kam.

Es zeigt sich, dass es zwischen Videospiele und elektronischen interaktiven Geschichten eine Anzahl von Übereinstimmungen gibt. Ich habe von Fachleuten auch schon den Ausdruck »Erzählvideospiele« gehört.

In seiner in Dialogform verfassten Arbeit mit Mary Fuller *Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue* spricht Henry Jenkins bei Videospiele von Erzählungen (zitiert bei Steven G. Jones [Hrsg.] *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Sage Publication, 1995) und argumentiert weiter, dass »die meisten Kriterien, die angelegt werden könnten, um eine klassisch konstruierte Erzählung zu beurteilen, über Bord gehen, wenn wir diese Spiele als Erzählsysteme betrachten.« (1995, S. 61) Er weist darauf hin – und nimmt den Faden von DeCerteau auf – dass räumliche Relationen ein zentraler Aspekt bei Erzählungen sind (1995, S. 62):

»Obwohl sich die Handlungen (Kidnapping und Rettung, Verfolgungsjagden und Gefangennahmen, Straßenkämpfe, Invasionen und Verteidigung) ständig wiederholen... bleibt der Reiz der Videospiele dadurch erhalten, dass die Aussicht besteht, die nächste Ebene zu erreichen, sich dort erfolg-

reich durchzukämpfen, sie zum eigenen Spielplatz zu machen. Obwohl also das Spiel des Kindes von erzählerischer Logik eingerahmt ist, wird es wenig durch eine starre Handlungsvorgabe bestimmt. Die Handlungen vieler elektronischer Erzählungen mögen primitiv und dünn sein, das macht sie für die Leute, die sie lesen bzw. damit spielen jedoch nicht weniger ansprechend.«

Es besteht Grund zu der Annahme, dass mit fortschreitender Detaillierung der Erzählung und der Figuren weniger Raum für die Vorstellungskraft des Kindes bleibt und sich das vielleicht auf den Spielspaß sogar negativ auswirkt. Die medienübergreifende Natur mancher Spiele bedeutet zudem, dass Figuren oft stark definierte Persönlichkeiten besitzen, die sie z.B. aus Comics ins Spiel mit eingebracht haben. In *The Semiotic Challenge* vergewärtigt uns Roland Barthes die Ansichten Aristoteles' zum Thema Figuren (1988, S. 109):

»In der Poetik des Aristoteles kommt die Figur erst an zweiter Stelle und ist der Aktion völlig untergeordnet: Es gibt Geschichten ohne ›Figuren‹, sagt Aristoteles; aber es kann keine Figuren ohne Geschichte geben.«

Ich verstehe offen gestanden nicht recht, wie man eine Geschichte ohne Figuren haben kann. Vielleicht sind interaktive Erzählungen und Action-Abenteuer-Computerspiele Geschichten, in denen die Action dominiert und die Figuren eine untergeordnete Rolle spielen oder sogar irrelevant sind. Aristoteles hätte, wie es aussieht, Gefallen an Videospiele gefunden! Propp nicht!

Diese Spiele/Geschichten halten das Interesse erzählerisch aufrecht, indem



sie immer neue Welten zum Erorbern bereit halten, die neue Herausforderungen und neue Figuren enthalten, mit denen man in Kontakt treten kann. Michel de Certeau schreibt in *The Practice of Everyday Life* (1984, S. 114):

»... Erzählstrukturen haben den Status räumlicher Syntaxen. Mit Hilfe einer großen Fülle von Codes zusammen mit geordneten Vorgehensweisen und Zwängen regeln sie die Änderungen im Raum (oder die Bewegungen von einem Ort an einen anderen), die in den Geschichten als Orte in linearer oder untereinander verknüpfter Reihenfolge vorkommen: von hier (Paris) geht man dorthin (Montargis); dieser Ort (Raum) enthält einen weiteren (einen Traum oder eine Erinnerung); etc.«

### Aristoteles hätte, wie es aussieht, Gefallen an Videospiele gefunden!

Vielleicht sind die räumlichen Erkundungen in gedruckten Erzählungen, Videospielen und interaktiven Erzählungen wichtiger als die Substanz der zentralen Figuren? Ich kann nicht sagen, nach wie viel »Substanz« jüngere Kinder suchen, wenn sie Spiele spielen oder elektronische Erzählungen »lesen«. Sie suchen vielleicht auch in gedruckten Büchern nicht nach Charakterentwicklung und Substanz.

Ein Mitarbeiter von Lucas Learning erklärte mir, dass »Kinder Spiele spielen wollen. Sie wollen Helden, Bösewichte und Zauberei.« Diese Bestandteile von Spielen, meine ich, finden sich auch in Erzählungen – in elektronischen wie auch in gedruckten – wie wir sehen werden.

Abenteuer-Videospiele liegen in der Beliebtheit ein wenig vor den gewaltverherrlichenden Videospielen. PC Data zufolge, zitiert von Stephen C. Miller in der *New York Times* (29. Juli 1999, S. D3), verkauften sich die Abenteuerspiele *Myst* und *Riven* zusammen 5,5 Millionen Mal; im Gegensatz dazu gingen gewaltverherrlichende Spiele wie *Doom* und *Quake* 4,7 Millionen Mal über die Laden-

theke. Obwohl es bei Videospielen viele verschiedene Genres gibt, scheinen die Adventure-Spiele, die eine starke erzählerische Komponente enthalten, zur wichtigsten Kategorie zu gehören.

### Das Medium der Botschaft und die Botschaft

Ich gehe davon aus, dass gedruckte und interaktive Erzählungen im Grunde dieselben Erzählstrukturen besitzen, d.h. beide bedienen sich der Proppschen Funktionen. Der Unterschied bei den elektronischen Erzählungen besteht darin, dass der Spieler Handlungsspielraum bekommt – die Rolle des Helden oder der Heldin annimmt und richtig mitmacht. Möglicherweise hatte McLuhan Recht – vielleicht ist das Medium die Botschaft. Was er damit sagen wollte war, dass die Texte, die das Medium transportiert, geringere Bedeutung besitzen als die besonderen Eigenschaften des Mediums selbst.

McLuhan erklärt seine Haltung in seinem Buch *The Medium is the Message* (1967, S. 8, 9):

»Das Alphabet und die Drucktechnik förderten und unterstützten einen Fragmentierungsprozess, einen Prozess der Spezialisierung und Abgrenzung. Die Elektrotechnik fördert und unterstützt Vereinheitlichung und Eingebundensein... Die Jugend versteht das jetzzeitige Umfeld instinktiv – das Elektro-Drama. Es lebt mythenartig und in der Tiefe. Darin liegt der Grund für die große Entfremdung zwischen den Generationen.«

McLuhan führte weiter aus, dass jedes Medium die Erweiterung einer menschlichen Fähigkeit darstellt. Bücher, sagte er, seien die Erweiterung der Augen, die elektronischen Medien hingegen die Erweiterung des menschlichen Nervensystems. Die verschiedenen Medien verändern die Wahrnehmungen unserer Sinne, d.h. die Erweiterung eines Sinnes verändert die anderen Sinne und die Art und Weise, wie wir die Welt verstehen.

Die elektronischen Medien, so McLuhan, zwingen uns dazu, in einer Welt zu leben, die zum Dorf geworden ist, wo jeder mit jedem verbunden ist und

alles »gleichzeitig« passiert. Ich frage mich, ob man diesen Begriff des Weltdorfs als Metapher für die Landschaften nehmen kann, die in so vielen Videospielen/elektronischen Erzählungen erforscht werden müssen. Sie sind mystisch und der Spieler wird stark in sie eingebunden. Manchmal klingt es fast so, als beschreibe McLuhan Videospiele in seinem Buch *The Medium is the Message*. Ich meine, McLuhans Ideen implizieren beim Spiel mit Joysticks und anderen Arten von Erweiterungen menschlicher Sinnesorgane auch ein sexuell-masturbatorisches Element.

### Dein nächstes Abenteuer

Mit seinem Artikel *Interactive Entertainment: Who writes it? Who reads it? Who needs it?* (*Wired*, September 1995, S. 146–147) gibt Charles Platt interessante Einsichten in interaktive Geschichten. Er weist darauf hin, dass interaktive Geschichten in der Anredeform geschrieben werden, wobei das »Du/Sie« die Rolle der Hauptfigur annimmt. Er schreibt:

»Die Erzählweise in der Anredeform ist einzigartig bei interaktiver Unterhaltung. Sie wird anderweitig kaum je benutzt. Um zu verstehen, warum das so ist, stelle man sich eine konventionelle Geschichte mit der uralten Handlung um eine Dreierbeziehung vor. (Er beschreibt dann eine typische romantische Dreierbeziehung, in der sich eine verheiratete Frau mit einem allein stehenden Mann einlässt.) »Die Art und Weise, wie sich diese Situation entwickelt, hängt vollkommen von den Charaktereigenschaften der Figuren ab. So funktioniert Fiktion: der Schriftsteller schafft Figuren, und die Figuren tragen die Geschichte. Nehmen wir nun an, diese Geschichte wird interaktiv. Mit anderen Worten, der Leser darf Einfluss auf die Geschichte nehmen. Das bedeutet, dass die Figuren ihrer wichtigsten Funktion beraubt werden. Sie sind nun Bauern, die tun, was immer ihnen gesagt wird. Wie kann sie der Leser nun respektieren oder an sie glauben?«

Das führt zu schwerwiegenden Problemen, so Platt. Die einzige Möglichkeit, diese zu lösen, besteht darin, die



Hauptfigur so »allgemein gültig« und einfach zu gestalten, dass sie auf möglichst viele Leser passt.

Wir landen unweigerlich, so Platt weiter, bei »simplifizierten Helden mit sehr fundamentalen Motiven: die Belohnung zu finden und dabei dem Tod zu entrinnen. Das Ergebnis davon ist, dass das Produkt einem Spiel ähnlicher ist als einer echten Geschichte«. Daher, sagt Platt, gibt es keine interaktive Fiktion, die ein erwachsenes Publikum anzieht. Kinder und Heranwachsende mögen interaktive Fiktion vielleicht, weil sie einen gewissen Einfluss auf den Handlungsverlauf ausüben können, aber es gibt da etwas in der Natur des interaktiven Ungeheuers, das diese Geschichten für Erwachsene nicht attraktiv erscheinen lässt. Platt zufolge liegt die Lösung darin, das Geschichtenerzählen vollständig aufzugeben. Die Leute, die interaktive Erzählungen erfinden, sollen die Handlung hintanstellen und stattdessen eine gute, realitätsnahe Illusion schaffen, in der die Leute herumspielen können.

Obwohl Videospiele vielleicht mit einem Befehl in der Anredeform »Du/Sie« beginnen, kommt es mir so vor, als ob im Spielverlauf sehr schnell die erste Person daraus wird – ein »ich« oder »wir« (wenn man es mit einem Team von Helden oder Heldinnen zu tun hat). Der/die Spieler/in identifiziert sich mit seiner/ihrer Figur. Bei *Riven* zum Beispiel wird dem Spieler/Leser zu Beginn des Abenteuers gesagt, »Du musst Catherine retten«, etc. etc. ... Wenn ich *Riven* spiele, habe ich immer das Gefühl, dass ich es bin, der hinter dem Cursor steckt und diese phantastische Welt erforscht.

### Der Nutzenansatz bei elektronischen Erzählungen

Medienforscher, die sich mit dem Nutzenansatz beschäftigen, untersuchen eher, welche Vorteile die Medien den Menschen bringen, und weniger, welche Auswirkungen die Medien auf sie haben. Ich habe eine Liste über den Nutzen sowie den Unterhaltungs- und Informationswert u.a. zusammengestellt, die diese elektronischen Erzählungen bieten. Viele davon finden sich

Tabelle 5

Nutzen und Informations-/Unterhaltungswert bei Printmedien	Nutzen und Informations-/Unterhaltungswert bei elektronischen Medien
Um sich zu amüsieren und amüsiert zu werden	Um sich zu amüsieren und amüsiert zu werden
Befriedigung von Neugierde und Wissensdurst	Befriedigung von Neugierde und Wissensdurst
Um den Glauben an Gerechtigkeit zu stärken	Um für Gerechtigkeit zu kämpfen
Als Ventil für den eigenen Tatendrang	Als Ventil für den eigenen Tatendrang
Um in Gesellschaft zu sein und Kontakt zu anderen zu haben	Um in Gesellschaft zu sein und Kontakt zu anderen zu haben
Um über Magisches und Wunderbares zu lesen	Um Magisches und Wunderbares zu erleben
Um Geschichte zu lernen	Um bei geschichtlichen Vorgängen dabei zu sein
Um Bösewichte im Kampf zu sehen	Um gegen Bösewichte zu kämpfen
Um Vorbilder zur Nachahmung zu finden	Um Vorbilder nachzuahmen

auch in gedruckten Texten, außer dass gedruckte Texte nicht den Unterhaltungswert bieten können, der aus den Handlungsmöglichkeiten entsteht, denn Leser »agieren« nicht, sie können die Handlungen nur nachempfinden (s. Tabelle 5).

Der größte Nutzen (den die Menschen für sich von Erzählungen erwarten) und die Befriedigung (die die Menschen dabei empfinden) gelten sowohl für interaktive als auch für gedruckte Texte; einige davon erfordern jedoch eine direktere Beteiligung des Lesers/Spielers. Bei Videospiele können Leser beispielsweise tatsächlich gegen die Bösewichte kämpfen, hingegen müssen sie sich den Kampf in gedruckten Werken selbst vorstellen. Den abweichenden Nutzen und Informations-/Unterhaltungswert im interaktiven Bereich habe ich zur Verdeutlichung *kursiv* geschrieben. Ich persönlich empfinde es eindringlicher und intensiver, die eigene Fantasie zu nutzen, um sich Helden, Heldinnen, Bösewichte, magische Königreiche usw. vorzustellen, als sich z.B. mit einem Avatar zu beschäftigen und ihn zu verändern, aber es hat den Anschein, dass sich viele Kinder dieser Meinung nicht anschließen.

### Werden elektronische Erzählungen die gedruckten ersetzen?

Manche Autoren vertreten die Meinung, dass Videospiele und elektronische Erzählungen irgendwann nicht mehr von Fernsehprogrammen und

Filmen zu unterscheiden sein werden. Zur Zeit scheinen sie auf dem Entwicklungsstand von Comic- und Cartoon-Trickfilmen oder vielleicht auch der »Graphic Novel« zu sein, oft mit wunderschönen Landschaften und Menschen sowie hervorragender Musik und Geräuscheffekten.

Aber wir wissen, dass die Spieler immer besser werden, d.h. immer kompliziertere Herausforderungen annehmen können. Wenn elektronische Erzählungen sich weiterentwickeln und sich von TV-Shows und Filmen kaum noch unterscheiden – außer dass wir sie nicht lesen oder nur anschauen –, sondern Rollen darin spielen, hat das zur Folge, dass die Leute nicht mehr lediglich die ihnen zugestandenen 15 Minuten Sendezeit im Rampenlicht zur Verfügung haben. Jetzt haben sie 20 oder 40 Stunden, in denen sie Star sein dürfen und in denen sie bestimmte Rollen spielen. Mit den interaktiven Geschichten kaufen sie sich eine Art dramaturgisch ausgearbeitetes, interaktives Karaoke-Erlebnis.

Wenn das der vorgezeichnete Weg ist, dann glaube ich, werden die gedruckten Geschichten in Büchern auch weiterhin für Kinder, Ältere und Nicht-so-Alte, die beste Quelle für Unterhaltung und Unterweisung bleiben. Die Interaktion, die zwischen den Gedanken des Lesers und des Schriftstellers (und vielleicht auch in beider Unterbewusstsein) stattfindet, wird besser sein als die Interaktion, die wir von Videospiele bekommen.

Das bedeutet, dass Kindern Gedrucktes auch weiterhin Freude und Gefal-



len bereiten wird, und obwohl sie wahrscheinlich eine ganze Menge Zeit mit Videospielen und elektronischen Erzählungen verbringen werden – wenn sie nicht gerade Fernsehen – werden Bücher in ihrem Leben nicht an Bedeutung verlieren. Und zwar deshalb, weil die gelieferten Bilder, so eindringlich und beeindruckend sie auch sein mögen, es immer noch nicht mit unserer Vorstellungskraft und der »willigen Spannung des Unglaubens« aufnehmen können.

In allen Medien suchen wir fiktive Geschichten, um uns selbst zu entfliehen und um Einsichten von anderen Leuten zu bekommen, um andere Welten zu erfahren. DeCerteau schreibt (1984, S. 169): »Schreiben heißt Text produzieren; Lesen heißt, ihn von jemandem zu empfangen, ohne dass man selbst eine Spur hinterläßt, ohne dass man ihn neu macht.« Je mehr wir einer Erzählung hinzufügen, meine ich, desto schwieriger wird es, in die Welt des Autors zu entfliehen, der die Geschichte erfunden hat, und desto weniger befriedigend ist das Erlebnis. Kinder werden auch weiterhin Videospiele spielen und interaktive Erzählungen lesen/spielen, aber ich kann mir nicht vorstellen, dass sie die bleibende Freude am Text (gedrucktem Text) für die momentane, vorübergehende Spannung, die Videobilder bieten, drangeben.

### **Eine ironische Situation: Videospiele als Hilfe fürs Bücherlesen**

Könnte es sogar sein, dass das Spiel mit interaktiven Erzählungen zu verstärktem Bücherlesen führt? David F. Lancy und Bernard L. Hayes argumentieren in *Interactive Fiction and the Reluctant Reader* (English Journal, November 1988, S. 42):

»Das Genre besteht aus einer Kombination von anspruchsvoller Programmierung und traditionellen Erzählwerkzeugen, die zusammen eine fesselnde fiktive Welt entstehen lassen. Manche Leute sind der Auffassung, dass interaktive Fiktion, auch wenn sie noch in den Kinderschuhen steckt, den Beginn einer neuen Literaturform markiert. Über diesen Anspruch lässt

sich streiten, aber es besteht kein Zweifel darüber, dass diese anspruchsvollen interaktiven Spiele den Leser Dinge tun lassen, die eindeutig solche Verhaltensweisen erfordern und bestärken, die von vielen der heutigen Fachleute für Lesekompetenz als besonders wichtig und grundlegend für die Aneignung von Lesefertigkeiten erachtet würden.«

Die Autoren fanden heraus, dass Schüler, die sonst kaum lasen, bis zu drei Stunden täglich mit Lesen zubrachten, während sie mit interaktiven Texten zu tun hatten, und folgerten daraus (1988, S. 45):

»...dass Schüler mit bestenfalls durchschnittlichem Interesse am Lesen enorm viel Zeit mit interaktiver Fiktion verbringen, die eine ganze Menge Lesen erfordert, wenn sie auf ihrer Abenteuerreise erfolgreich sind. Wir betrachten dies als wichtigen Punkt, Schüler dazu zu ermutigen, von sich aus ohne Hilfestellung zu lesen.«

Man kann also durchaus sagen, dass interaktive Fiktion und Abenteuerspiele, die eine ausgeprägte erzählerische Komponente besitzen, das Lesen von Büchern zwar nicht ersetzen werden, vielleicht aber dazu anregen können. Das Fernsehen wird darunter wahrscheinlich leiden, aber junge Leute vor dieser »grenzenlosen Wüstenei« zu retten, ist, glaube ich, durchaus wünschenswert.

### **Schlussfolgerungen und Fragen zum Nachdenken**

Wir leben in einem postmodernen Zeitalter und es hat den Anschein, dass unsere Videospiele und interaktiven Erzählungen die Art von Unterhaltung sind, die den postmodernen Ethos am deutlichsten widerspiegelt. Die ehemals klaren Grenzen zwischen elitärer Kunst und Popkultur sind niedergerissen worden; die Rolle des Lesers und die Rolle des Autors sind dabei, zu verschmelzen; die Autoren besitzen nicht mehr ihren früheren Status. Aber sogar in einem postmodernen digitalen Zeitalter mit seinen Video-Digi-Geschichten, endlosen Websites für interaktive Erzählungen, Spielen und ähnlichem, liefert meiner Meinung nach immer noch am besten das gedruckte Buch

einen bestimmten Unterhaltungswert, wie ihn sich Kinder in ihrer Freizeitgestaltung wünschen.

Die Möglichkeiten, die sich mit Videospielen und interaktiver Fiktion bieten, sind unglaublich. Aber genauso wie Audio-Fans den Ton von Langspielplatten wärmer empfinden als von CDs, ist es wahrscheinlich, dass das geschriebene Wort auch weiterhin attraktiv bleiben wird. Man sagt, das geschriebene Wort lebt. Das geschriebene Wort – d.h. das gedruckte Wort – wird weiterleben, besonders für Kinder, auch wenn sie elektronische Erzählungen ganz wunderbar und faszinierend finden.

Viele der neuen Abenteuer-Videospiele sind wirklich beachtlich. In einem Spiel (so die Beschreibung im Internet) versammeln sich 55 Figuren, 7000 Zeilen Dialog und 90 exotische Orte. Manche dieser Spiele sind einfach brilliant und Videospiele aller Macharten werden bei der Unterhaltung und Bildung von jüngeren (und älteren) Kindern eine wichtige Rolle spielen.

Es liegt jedoch in der Natur von Videospielen, dass ihnen bei bestimmten Dingen Grenzen gesetzt sind. Denn, wie ich nochmals unterstreichen möchte, das, was unserer Vorstellungskraft entspringt, ist bei weitem großartiger als alles, was wir in Form von Bildern in irgendeinem Medium schaffen können. Und obwohl die Spiele und Erzählungen interaktiv sind, handelt es sich dabei immer noch um Geschichten mit Helden und Heldinnen, die Abenteuer zu bestehen und Aufgaben zu erfüllen haben, Gehilfen und magische Werkzeuge benötigen – genauso wie die Figuren, die Propp in seiner Studie russischer Volksmärchen beschreibt. Es gibt auch Grund zu der Annahme, dass diese Spiele den Bedürfnissen von Kindern nicht in derselben Weise Rechnung tragen, wie es Märchen tun. Bruno Bettelheim hat diesen Umstand sehr eloquent in *The Uses of Enchantment* beschrieben. Zudem denke ich, dass diese Videospiele weder jetzt noch in Zukunft den Zauber und die Magie von Büchern wie *Die Schatzinsel*, *Alice im Wunderland*, *Die Schweizer Familie Robinson* oder irgendeinen anderen großen Kinderbuchklassi-



ker herbeizaubern können. Eintauchen und Handlungsfähigkeit können mit der Kraft der Imagination nicht konkurrieren. Außerdem sind Videospiele und Videoerzählungen auch teuer und für Millionen von Kindern, die in Gesellschaften auf der anderen Seite der sogenannten »digitalen Trennlinie« aufwachsen, unerreichbar.

Nun ein paar Fragen zu diesen Spielen und Kindern, die es, wie ich glaube, Wert sind, bedacht zu werden:

1. Sind Videospiele eher theatralisch als dramatisch? Das heißt, kann man sagen, dass ihr Reiz im Grunde an den Spezialeffekten und der »Aufmachung« liegt, und darin, dass sie den Kindern in der Geschichte ein Gefühl von Handlungsfähigkeit vermitteln, und weniger darin, dass sie eine gute Handlung bieten?
2. Überkommt Kinder und andere, die sich diesen Spielen widmen, ein unrealistisches Machtgefühl, eine Art »infantile Allmacht«, die sich mit wachsendem Alter schädlich auswirkt? Ich nenne es »post-infantile Omnipotenz«.
3. Sollte man Kinder (und Erwachsene), die süchtig nach Videospiele sind, am besten als Menschen sehen, die in gewisser Weise von Videospiele-Geräten und anderen elektro-mechanischen Geräten »gefangengenommen« und versklavt wurden? Gibt es eine Art elektronischen Imperativ, der die Leute zu diesen Spielen hinzieht? Und wenn das so ist, was kommt erst, wenn die Gefühlsebene elektronisch mit »Feelies« umgesetzt wird? Richten Videospiele Kinder darauf ab, ihren Platz als Sklaven von Maschinen in der neuen Informationsgesellschaft einzunehmen?
4. Setzen viele Videospiele, wie bestimmte Fernseherzählungen, Kinder einem Angebot aus, für das sie noch zu jung sind? Kinder können Geschichten mit an Erwachsene gerichteten Inhalt nicht lesen, weil der Text für sie zu schwer ist. Aber sie können Geschichten zu diesen Themen im Fernsehen verfolgen, und jetzt können sie sich mit solchem Material auch interaktiv beschäftigen. Welche Spuren werden in der emotionalen Entwicklung von Kin-

dem hinterlassen, die sich mit Spielen beschäftigt haben, deren Inhalt für sie noch nicht geeignet ist? Zerstören wir mit diesen Spielen die Latenzperiode und damit die Kindheit? ■

Handlungsabfolge unverletzbar, aber wir müssen diesen Gedanken nicht unbedingt akzeptieren, um von seiner Strukturanalyse der Erzähltexte zu profitieren. Die Aufstellung (Tab. 6) ist meinem Buch *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life* (Sage Publications) entnommen. Ronald B. Tobias, ein weiterer Fachmann für Erzähltechnik, sagt, es gebe zwanzig »Master Plots«, auf denen alle Geschichten aufbauen. Ein Grund dafür ist, dass uns nur bestimmte Dinge interessieren und uns in Spielen oder Geschichten Anteil nehmen lassen.

In ihrem Buch *Hamlet on the Holodeck* (1997, S. 186–187) stellt Janet Murray eine Liste von Tobias' Plots zusammen. (Ich habe sie nummeriert und alphabetisiert, s. Tab. 7)

## ANHANG

### Zwei Erzähltheorien

Die folgende Aufstellung enthält Propps 31 Funktionen. (Die Anfangssituation betrachtet er nicht als Funktion.) Diese Funktionen treten oftmals in Paaren auf, und so, wie sie in allen Arten von Texten benutzt werden, liegt im allgemeinen eine natürliche Logik zugrunde. Nach Propp ist die

Tabelle 6

Propps 31 Funktionen	
<i>Anfangssituation: Die Familienmitglieder werden vorgestellt, ebenso der Held</i>	
1. Sich-Entfernen:	Ein Familienmitglied entfernt sich.
2. Verbot:	Das Verbot geht an den Helden (Kann umgekehrt werden)
3. Verletzung:	Das Verbot wird verletzt.
4. Erkundung:	Der Bösewicht versucht an Information zu kommen
5. Beschaffung:	Der Bösewicht bekommt Informationen über sein Opfer
6. Täuschung:	Der Bösewicht versucht sein Opfer zu täuschen
7. Mittäterschaft:	Das Opfer wird getäuscht
8. Schurkerei:	Der Bösewicht tut einem Familienmitglied etwas an
8 a Mangel:	Einem Familienmitglied fehlt es an etwas, wünscht sich etwas
9. Vermittlung:	Das Unglück wird bekannt. Der Held ist auf dem Weg
10. Abhilfe:	Der Held (Suchende) sagt Abhilfe zu
11. Abreise:	Der Held verlässt das Heim
12. 1. Spenderfunktion:	Der Held wird geprüft und erhält magischen Gegenstand oder Gehilfen
13. Reaktion des Helden:	Der Held reagiert auf Gegenstand oder Gehilfen
14. Annahme d. Gegenst.:	Der Held macht sich mit dem Umgang des magischen Gegenstandes vertraut
15. Zeitlicher Wechsel:	Der Held wird zum Objekt seiner Suche geführt
16. Kampf:	Held und bösewicht im direkten Kampf miteinander
17. Zeichnung:	Held erhält ein Mal
18. Sieg:	Bösewicht ist besiegt
19. Wiedergutmachung	Ursprünglicher Unglücksfall oder Mangel wird beseitigt
20. Rückkehr:	Held kehrt zurück
21. Verfolgung/Jagd:	Held wird verfolgt
22. Rettung:	Held wird vor Verfolger(n) gerettet
23. Unerkannte Ankunft:	Der Held kommt unerkannt nach Hause oder an einen anderen Ort
24. Ungerechtfertigte Anspr.	Falscher Held meldet ungerechtfertigte Ansprüche an
25. Schwierige Aufgabe:	Der Held bekommt eine schwierige Aufgabe gestellt
26. Lösung:	Die Aufgabe wird erfüllt
27. Erkennung:	Der Held wird erkannt
28. Bloßstellung:	Der falsche Held oder Bösewicht wird bloßgestellt
29. Wandlung:	Der Held bekommt neues Aussehen
30. Strafe:	Der Bösewicht wird bestraft
31. Hochzeit:	Der Held heiratet und kommt auf den Thron



Tabelle 7

Tobias' zwanzig Master Plots	
1. Abenteuer	11. Suche
2. Aufstieg	12. Rettung
3. Abstieg	13. Rache
4. Entdeckung	14. Rivalität
5. Flucht	15. Opfer
6. Verbotene Liebe	16. Versuchung
7. Liebe	17. Das Rätsel
8. Reifung	18. Transformation
9. Metamorphose	19. Prügelknabe
10. Verfolgung	20. elende Unmäßigkeit

Murray schreibt: (1997, S. 187) »Es wäre schwierig, irgendeine Geschichte zu benennen, die nicht zumindest teilweise in eine dieser Kategorien passt, sei es The Incredible Hulk (Metarmorphose), König Lear (Abstieg), oder Seinfeld (Reifeverweigerung). Diese Muster sind gleichbleibend, denn die menschlichen Erfahrungswerte sind gleichbleibend, und obwohl kulturelle Unterschiede und die Zeit, in der wir leben, diese Muster hier und da vielleicht abändern, bleiben die Handlungen, die unseren Geschichten zugrunde liegen, für uns alle dieselben.«

Diese zwanzig Master Plots sind ein weiterer Weg, Erzählungen in den Griff zu bekommen, jedoch halte ich sie für weniger nützlich als Propp's Funktionen, denn mit ihnen ist keine ähnlich detaillierte Textanalyse möglich wie mit Propp's System. Es gibt noch zahlreiche andere Fachleute für Erzählstrukturen, die Systeme zur Textanalyse entwickelt oder über Erzähltheorie geschrieben haben. Über ihre Arbeit berichte ich in meinem Buch über Erzählungen.

**Dank**

Hilfe in Form von manigfaltigen Vorschlägen erreichte mich auch via E-mail von einer ganzen Menge Leute, darunter Janet H. Murray, Hemy Jenkins, Brenda Laurel, George Landow und Freedom Baird. Außerdem erhielt ich Unterstützung durch Interviews mit Kitty O'Neil und Mike McCormick von Lucas Learning und Haden Blackman von Lucas Arts.

Tabelle 8

B. Cesarone »Video Games and Children.«				
Wieviel Zeit wird zu Hause mit Videospiele verbracht? (pro Woche)				
	1-2 Std.	3-6 Std.	kein Spiel	Keine Spielhalle
Männlich 36%	29%	12%		53%
Weiblich 42%	15%	37%		81%
Anzahl der Stunden vor dem Fernseher pro Tag (6. Klasse): 4, 7				

Tabelle 9

Wie oft wird Kindern vorgelesen? Umfrage von 1999 in den USA (Yankelovich Partners)	
28%	täglich
15%	mehrere Male wöchentlich
9%	einmal wöchentlich
15%	selten
28%	nie
Anteil der Leute in den USA, die im Verlauf eines Jahres (1990) kein Buch zu Ende gelesen haben: 16%	

Tabelle 10

Gallup-Umfrage von 1991 über das Leseverhalten in der amerikanischen Öffentlichkeit	
34 Minuten pro Tag	Zeitung
14 Minuten pro Tag	Zeitschrift
23 Minuten pro Tag	Buch (z. Unterhaltung)
158 Minuten pro Tag	Fernsehen
116 Minuten pro Tag	Radio hören

Tabelle 11

Videospiele-Sammlung von Kindern eines Nachbarn (Alle auf CD-ROM)		
ATF & Expansion	Myst	Starcraft & Expansion
Civilization II	Pod Racer	Tie Fighter
Prince of Persia 1,2,3	Dig	Unread
F22 Lightning	Quake 1,2,3	Warcraft Series
Flight Simulator	Rainbow 6	X-Wing
Half-Life	Riven	X-Wings UJS
Jedi Knight	Sim Earth	Tie Fighter
Lode Runner	Sim Tower	
Monopoly	Sim City 2000	

**LITERATUR**

Aarseth, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.

Barthes, Roland: *The Pleasure of the Text*. (Trans. Richard Miller) New York, NY: Hill & Wang 1975.

Barthes, Roland: *The Semiotic Challenge*. (Trans. Richard Howard) New York, NY: Hill & Wang 1984.

Berger, Arthur Asa: *Narratives in Popular Culture, Media and Everyday Life*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications 1997.

Berger, Arthur Asa: *Media Analysis Techniques (Second Edition)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications 1998.

Cotton, Bob; Oliver, Richard: *Understanding Hypermedia 2.000*. London: Phaidon Press 1997.

Coover, Robert: »The End of Books.« In: *New York Times*, Juni 1992.

DeCerteau, Michel: *The Practice of Everyday Life* (Trans. Steven Rendall). Berkeley, CA: University of California Press 1984.

Jones, Steven G.: *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications 1995.

Lancey, David E.; Hayes, Bernard L.: »Interactive Fiction and the Reluctant Reader.« In: *English Journal*, Nov. 1988.

Landow, George P.: *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press 1997.

Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. Reading, MA: Addison-Wesley 1993.

McLuhan, Marshall: *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, NY: McGraw-Hill 1965.

McLuhan, Marshall; Fiore, Quentin: *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*. New York, NY: Bantam Books 1967.

Murray, Janet H.: *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press 1997.

Platt, Charles. »Interactive Entertainment: Who writes it? Who reads it? Who needs it?« In: *Wired*, September, 1995.

Steinberg, Shirley R.; and Kincheloe, Joe L. (Hrsg.): *Kinder-Culture: The Corporate Construction of Childhood*. Boulder, CO: Westview Press 1997.

Turkle, Sherry: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York, NY: Simon & Schuster 1995.

**DER AUTOR**

Arthur Asa Berger, Ph. D., ist Professor für Broadcast & Electronic Communication Arts an der San Francisco State University, USA.