

Bernd Dolle-Weinkauff

Wenn der Computer erzählt

Das Reizthema "Neue und alte Medien" hat in jüngerer Zeit einige interessante Diskussionen aufkommen lassen, in denen nach den Formen und Funktionen des sogenannten multimedialen Erzählens gefragt wurde. Die Aufhebung von Restriktionen, die das druckgraphische Medium Buch auferlegt, stehen dabei ebenso zur Debatte wie die möglichen Verluste der Lesekultur, die innovativen Potenzen der neuen Medien ebenso wie deren möglicherweise problematische Seiten. Im Zentrum der Aufmerksamkeit steht dabei das Computerspiel, das bislang vorwiegend - und vielleicht vorschnell - unter dem Aspekt des Kinder- und Jugendschutzes und der Medienpräferenzen von Kindern und Jugendlichen wahrgenommen wurde.

"Textsorte" Computerspiel

Eine Untersuchung von Erzählformen in diesem Medium setzt sinnvollerweise dort an, wo sich Ansatzpunkte zum Vergleich mit konventionellen Formen des Erzählens bieten. Der hauptsächliche Gegenstand der hier vorgestellten Überlegungen ist daher eine bestimmte "Textsorte" der PC-Software, die sich kinder- oder jugendliterarischer Vorlagen als Erzähl- und Spielstoffe bedient. Diese wird zumeist - was durchaus nicht korrekt ist - mit dem Speichermedium, mit dem sie hauptsächlich verbreitet wird, der CD-ROM, identifiziert. Die hier gemeinte Form der Multimedia-Präsentation ist indessen zu unterscheiden von anderen, ebenfalls auf CD-ROM verbreiteten Angeboten wie der Audio-CD mit Musikaufnahmen, dem Hörspiel auf CD, der als CD-Konserve vermarkteten Lesung ("Hörbuch"), ebenso wie von Printmedien, Film und Fernsehen. Es geht also weder um die CD-ROM insgesamt, noch um das Computerspiel schlechthin, sondern um multimediale Verarbeitungen erzählliterarischer Stoffe und Themen aus dem Bereich des Kinder- und Jugendbuchs. Die Leitfragen, die in diesem Zusammenhang gestellt werden, sind: Erfahren die kinder- und jugendlichen Szenarien in dieser Transformation eine Erweiterung oder eine Reduktion? Welche Rolle wird den Rezipienten dabei zugewiesen? Inwiefern werden hier neue Formen des Erzählens geboren?

Allgemeine Strukturen

Die Bezeichnung *Multimedia-CD* rührt daher, dass der Computer Präsentationsformen herkömmlicher Medien auf digitalem Weg simulieren und kombinieren kann. Die Multimedia-CD vereinigt auditive Angebote von Musik und Text, Präsentationen mit Schriftzeichen, fotografischen Aufnahmen, Graphiken ebenso wie Animations- und Realfilm. Als die eine immer wieder hervorgehobene neue und innovative Komponente gilt die Möglichkeit des aktiven Eingreifens des Rezipienten, d.h. die *Interaktion* vermittelt bestimmter Eingabeinstrumente (Tastatur, Maus, Gamepad usw.). Die zweite Komponente, der eine höchst wichtige, neue Rolle zugeschrieben wird, ist die Strukturierung in Form des *Hypertext*-Systems. Gemeint ist damit, dass das durch einen konventionellen Text oder Film vorgegebene lineare Ordnungsprinzip durchbrochen wird durch ein System sog. Hyperlinks, deren Anwahl zu bestimmten anderen Punkten führt, die wiederum weiter verweisen können. Es handelt sich also um eine auf höherem technischen Niveau als im gedruckten Handbuch oder Lexikon dargebotene Indexierung, die rasche und beinahe beliebige Bewegungen im Text erlaubt. Der Anwender kann sich auf diese Weise zwischen den

verschiedensten Spielkomponenten hin- und herbewegen.

Betrachtet man nun im Hinblick auf diese Merkmale die im Sinne der Fragestellungen einschlägigen Multimedia-CDs, so lassen sich generell zwei Ebenen in den Angeboten unterscheiden. Die eine ist die der Erzählung, die wiederum in Fiktion (etwa Stoff und Thema der Vorlage) und Information gespalten ist; von informationellem Erzählen kann gesprochen werden, wenn z.B. Spielanleitungen gegeben oder Hintergrundinformationen erzählend dargeboten werden. Davon zu unterscheiden ist die eigentliche Spielaktion, die stets durch ein gegebenes Regelsystem einerseits und die Interaktion des Spielers andererseits gekennzeichnet ist.

Versucht man nun unter Berücksichtigung dieser Vorüberlegungen bestimmte Grundformen der Verwendung narrativer Strukturen zu ermitteln, so ergeben sich etwa vier Typen, die im Folgenden kurz skizziert werden sollen.

Typologie

Als Beispiel für den ersten Typus, der hier als *verlinkte Erzählung*, bezeichnet wird, sei die Produktion "David und Goliath. Eine interaktive Bibelgeschichte" (Berlin: Buchverlag Junge Welt 1997) herangezogen. Es handelt sich dabei um eine in vier Episoden gegliederte Darbietung, deren Quelle das alttestamentarische erste Buch Samuel, 16 und 17, bildet und die von der Rettung der Tiere aus Davids Herde, der Salbung Davids durch Samuel, dem Harfenspiel für König Saul und schliesslich dem Sieg über Goliath berichten. Im Hinblick auf die Transformation der Geschichte ist zu berücksichtigen, dass in einem ersten Schritt die Umwandlung des biblischen Texts in ein kinderliterarisches Szenario, vergleichbar etwa mit der Entstehung einer Kinderbibel erfolgte. Der zweite Transformationsschritt besteht in der "Verlinkung" der Erzählung. Die einzelnen Episoden werden mit 'clickable images' angereichert, deren Aufsuchen und Anklicken mit der Maus dem Spieler kleine Video-Gags, akustische Bibelzitate und schliesslich den in jeder Szene einzigen weiterführenden Hyperlink beschert; so muss etwa in der zweiten Episode das Horn mit dem Salböl aufgefunden werden, damit die Geschichte zum vorbestimmten Ende gelangt. Dieser Typus besitzt somit eine klare Präferenz für das lineare Erzählen, die technischen Möglichkeiten der Multimedia-CD dienen lediglich der Reproduktion einer im Detail vorgegebenen Textstruktur.

Ein zweiter Typus, als *Parallellisierte Erzählung* bezeichnet, soll am Beispiel von *Asterix und Obelix: Die Suche nach dem schwarzen Gold* ([Nach Albert Uderzo: *Die Odyssee*, dt. 1982 (=Asterix Bd. 26)]. Stuttgart: Eg-mont Interactive 1997) erläutert werden. Das Nebeneinander der Komponenten (Erzähl-)Information, (Erzähl-)Fiktion und Spielhandlung wird hier bereits sinnfällig deutlich auf der Startseite: Geboten wird hier als Einstieg 1. die (reduzierte) Text-Bild-Folge der Comic-Geschichte *Die Odyssee*, 2. ein Glossar mit Spezifika der Asfer/x-Serie ("Asterix-Lexikon"), 3. eine kleine Sammlung konventioneller Geschicklichkeits- und Quiz-Spiele (Scheibenschiessen, Schiffchenversenken, Labyrinth u.a.). Der Rezipient hat zu jeder Komponente unabhängig von den anderen Zugang, es gibt darüberhinaus begrenzte Verlinkungen untereinander: So sind die Lemmata des Lexikons von der Erzählung her ansteuerbar und die Spiele können von bestimmten Etappen der Comic-Geschichte aufgerufen werden. Weder hat aber das Ergebnis der Spiele einen Einfluss auf die Geschichte, noch kann in den Erzähltext des Comics verändernd eingegriffen werden. Kennzeichen dieses Typus ist ein höherer Anteil des Spiels und damit der Aktionsmöglichkeiten bei Aufrechterhaltung einer davon getrennten teils linearen (Comic-Fiktion), teils hypermedialen (Lexikon-Information, sowie Verlinkung zur Fiktion)

Textstruktur.

Der Typus der *marginalisierten Erzählung*, hier vorgestellt anhand einer Multimedia-Version von *Pettersson und Findus* (Eine CD-ROM von Sven Nordquist. Übers.: Angelika Kutsch. München: Terzio Verlag für interaktive Medien; Hamburg: Oetinger 1997), besitzt bereits keine manifeste Textstruktur mehr als Vorlage. Das Szenario der CD verwendet lediglich Figuren, typische Accessoires, Milieus und Handlungssegmente aus der Bilderbuchwelt des skandinavischen Erfolgsautors wie die ländliche Umgebung, den Kater Findus, Petterssons Hof und Werkstatt. Diese bilden die Einkleidung für bzw. die Komponenten von Spielangeboten, die in diesem Fall häufig pädagogische Dimensionen mit Unterhaltung verbinden ('edutainment'). So wird das Kleine 1x1 gelernt, es werden Gegenstände nach bestimmten Kriterien zugeordnet, Konstruktionen erprobt. Die fiktionale Erzählung ist auf wenige, durch Mausklick abrufbare Geschichten geschrumpft, denen gegenüber die Spielangebote, die jedoch mehr oder minder isoliert nebeneinander stehen, deutlich die Oberhand gewonnen haben.

Von einem vierten Typus, betitelt Spiel als *Hypertext-Generator*, soll gesprochen werden am Beispiel von *Piraten. Käptn's Quest* (Ein Abenteuer in der Geschichte mit Dirais Kapitän! Produktionsteam: Rick Low u.a. Stuttgart: Egmont Interactive 1998). Er zeichnet sich durch klare Dominanz der Spielhandlung aus, wohingegen das kinderliterarische Szenario nur noch einen allgemeinen Hintergrund bildet: das Seefahrt- und Piratenabenteuer nicht als Vorlage eines konkreten Werks sondern bestimmter Genre-Elemente. Intertextuelle Relationen sind daher nicht mehr gegeben, wenngleich manche Elemente an die Geschichten von Defoe, Stevenson oder Melville erinnern mögen. Offensichtlich ist hier eine Grenzüberschreitung erfolgt, jenseits derer die in unterschiedlichen Stufen literarisch geprägte Multimedia-CD anzusiedeln wäre. Ist die literarisch geprägte Erzählfiktion durch das Spiel verdrängt, so bleibt gleichwohl das informationelle Erzählen erhalten. Neben ausführlichen Anleitungstexten spielt ein "Logbuch" mit historisch-geographischen Informationen eine bedeutsame Rolle.

Einige Folgerungen

Der Übergang vom linearen Erzählen zum Spiel wird hier herbeigeführt durch eine konsequente Hypertext-Strukturierung. Eine Vorstufe davon innerhalb der Printmedien bilden die seit den 80er Jahren aufkommenden Krimi- und Fantasy-Rollenspiel-Bücher, die sich jedoch nicht durchsetzen konnten, weil sich das Papier als Medium dieser Art Unterhaltung als zu schwerfällig erwies. Das Prinzip der Generierung von immer neuen Geschichtenvarianten durch Wahl einer Handlungsalternative ist hier wie dort die Grundregel. In "Piraten" können z.B. unterschiedliche Nationalitäten, Professionen, Ausrüstungen, rollentypische Verhaltensweisen gewählt und zur Gestaltung einer Spielhandlung genutzt werden. Ohne Zweifel entsteht dadurch eine als narrativ beschreibbare Struktur, diese ist jedoch - darin durchaus vergleichbar einem herkömmlichen Brettspiel wie "Mensch ärgere Dich nicht" oder Schach - ausschliesslich als Spielaktion, nicht aber als Erzählung attraktiv.

Die Beispiele zeigen u.a., dass sich Computerspiele nicht ohne weiteres mit literarischen Texten vergleichen lassen. Den unterschiedlichen Strukturen sind bestimmte, nicht austauschbare Funktionen inhärent, die im jeweiligen Gattungskontext ihre Berechtigung besitzen. Auch die Multimedia-CD kann diese Differenzen keineswegs beseitigen. Die Nichtbeachtung dieser Aspekte führt auch in diesem Medium unweigerlich zu Angeboten, die weder die Funktionen des Spielens noch die der Lektüre befriedigend ausfüllen können. Die raffinierteren Angebote berücksichtigen diese Differenzen und liefern entweder Kombi-

nationen, in denen die Eigenarten der einzelnen Komponenten erhalten bleiben, oder lösen sich ganz bewusst vom Vorbild der Literatur. Die Multimedia-CD stellt daher mitnichten eine "Weiterentwicklung" des Buchs oder der Literatur dar, sie befriedigt einfach andere Bedürfnisse. Problematisch erscheint es im übrigen, das Moment der Interaktivität überzubewerten bzw. als eine Art Revolutionierung der literarischen Fiktion feiern zu wollen. Wie alle vorliegenden Beispiele zeigen, sind die Eingriffsmöglichkeiten der Rezipienten durch die Art und Zahl der Hyperlinks vorgegeben und damit nicht unbegrenzt. Von einer im Ermessen des Rezipienten liegenden freien Textgestaltung kann daher nicht die Rede sein und Interaktivität ist nicht mit Kreativität zu verwechseln.

Bei diesem Beitrag handelt es sich um die Zusammenfassung eines an der Universität Zürich gehaltenen Vortrags.

Adresse des Verfassers: Dr. Bernd Dolle-Weinkauff, Institut für Jugendbuchforschung, Myliusstr. 30, D-60323 Frankfurt am Main