



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

MASTERTHESIS

Vanessa Nica Mueller

Interaktive und nichtlineare Erzählstrukturen
in Film und Videogame – Konzeption und Anwendung in dem
multimedialen Vermittlungsprojekt “my city game”

Vanessa Nica Mueller

Interaktive und nichtlineare Erzählstrukturen
in Film und Videogame - Konzeption und Anwendung in dem
multimedialen Vermittlungsprojekt "my city game"

Masterarbeit
im Masterstudiengang Next Media
am Department Informatik
der Fakultät Technik und Informatik
der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Betreuender Prüfer: Prof. Kai von Luck
Zweitgutachter: Dr. Susanne Draheim

Eingereicht am 25.01.2021

Vanessa Nica Mueller

Thema der MASTERARBEIT

Interaktive und nichtlineare Erzählstrukturen in Film und Videogame –
Konzeption und Anwendung in dem multimedialen Vermittlungsprojekt “my city game“

Stichworte

Kulturelle Bildung, Digitale Bildung, Videogame, Gametheorie, Game Studies, Trickfilm, Stop-Trick-Animation, Kurzfilm, New Digital Storytelling, Nichtlinearität, Interaktion, Nichtlineare und interaktive Erzählstrukturen, Multi Media, Serious Gaming, World Building, Urban Storytelling, Soziokultur, Schule der Zukunft, Medienkompetenz, Digitalisierung, künstlerische Forschung, ästhetische Bildung, Interaktiver Film, Hypertext, Hypermedia, Twine, Trickmisch, experimentelle Medienbildung, my city game, Branching Paths, Decision Tree, Filmbildung, Digitale Mündigkeit

Kurzzusammenfassung

Die Masterarbeit gibt einen Einblick in unterschiedliche Erzählstrukturen und Modelle, die sich durch neue Technologien und aktuelle Entwicklungen in der Medienlandschaft mehr denn je digital, interaktiv und nonlinear konzipieren und realisieren lassen. Erzählstrukturen und Ansätze aus dem Bereich der Computer Games in Verbindung mit filmischen Erzählformen im Zeitalter der Digitalisierung und deren Anwendbarkeit und Erweiterungsmöglichkeiten werden beleuchtet. In dieser Masterarbeit stelle ich zunächst relevante Themenfelder und theoretische Ansätze detailliert vor. Es folgt eine ausführliche Darstellung der Konzeption und Anwendung des multimedialen Vermittlungsprojekts “my city game“ als Beispiel eines multimedialen Storytellings mit Gamestruktur auf Basis von Twine und mit Trickmisch. Das Praxisprojekt, das zwischen September 2019 und Juni 2020 an der Ilse-Löwenstein-Schule Hamburg in Kooperation mit dem Kulturpunkt e.V. stattfand, verbindet Digitale Bildung und Kulturelle Bildung.

Title of the paper

Interactive and nonlinear narrative structures in film and videogame –
concept and realisation of the imparting multimedia project *my city game*

Keywords

cultural education, digital education, video game, game theory, game studies, animated cartoon, short film, new digital storytelling, non linear, interaction, non linear and interactive narrative structures, multi media, serious gaming, world building, urban storytelling, neighbourhood cultural work, sozioculture, school of the future, media literacy, digitilization, artistic research, interactive film, hypertext, hypermedia, twine, trickmisch, experimental education, my city game, branching paths, decision tree, film education, digital maturity

Inhaltsverzeichnis

Kurzzusammenfassung	1
1 Einleitung	2
1.1 Thema, Methodik, Forschungsfragen, Aufbau.....	2
1.2 How we are going to tell stories tomorrow?	3
2 Nichtlineare und interaktive Erzählstrukturen	5
2.1 Lineare Erzählstrukturen, lineare Medien	6
2.2 Nichtlineare Erzählstrukturen	7
2.2.1 Nichtlineare Literatur: James Joyce's Ulysses und Hypertextstrukturen.....	8
2.2.2 Nichtlinear und interaktiv: Interactive Novel, Gamebook & Hyperfiction.....	9
2.3 Memex, Hypertext, Hypermedia	10
2.4 Branching paths, directional graphs, Baumstruktur und weitere Hyperlinkstrukturen.....	12
2.5 Multilinear und interaktiv	13
2.6 Nichtlinearität und Interaktivität – dem Internet immanent	14
3 Nichtlinearität und Interaktivität im Film.....	15
3.1 Nichtlinearität im Film	15
3.2 Interaktivität im Film	17
3.3 Webdoku und interaktiver Dokumentarfilm	19
3.4 Crossmedial, Transmedial, Digital Storytelling	21
4 Interaktivität und Nichtlinearität in Videogames	22
4.1 Homo Ludens – Die Lehre vom Spiel	22
4.2 Unterscheidungsmerkmale von Spielen	23
4.3 Videogames als dynamische Systeme.....	24
4.4 Warum Spiele glücklich machen	25
4.4.1 Flow, Fiero, Naches – Emotion und Belohnung in Games	25
4.4.2 Gefühlte Gemeinschaft und Epische Momente.....	26

4.4.3	Immersion	27
4.5	Plot-based (story-based) Storytelling	27
4.6	Character-based Storytelling	28
4.7	Players Point of View	29
4.8	Worldbuilding	29
4.9	Open World Games, Sandbox Games	30
4.10	Serious Games, Gameifikation, Multimediales Lernen	30
5	Digitale Bildung und kulturelle Bildung	31
5.1	Kulturelle und ästhetische Bildung, Filmbildung	32
5.2	Digitale Mündigkeit	34
5.3	Schule und Bildung im Veränderungsprozess	34
6	My City Game – Praxis und Konzept	36
6.1	Konzept des Projekts bzw. Workshops	36
6.2	Kooperation, Team, Kursleiter*innen, Künstler*innen, Techniker*innen	38
6.3	Leitfragen im Bezug zum Praxisprojekt	38
6.4	Arbeitsmethodik	39
6.5	Ziele, neue Handlungsspielräume, Teilhabe und erworbene Kompetenzen	40
6.6	Zielgruppen und Teilnehmer*innen des Workshops	41
6.7	Interdisziplinarität	42
6.8	Verankerung im Stadtteil und das Quartier als Storyworld	42
6.9	Workshopverlauf	43
6.9.1	Vom Papier Prototyp zu Scratch, Twine, Trickmisch (Kurzprotokoll)	44
6.9.2	Prozess, Prototyp online spielbar	47
6.9.3	Beobachtungen zu Gruppendynamik, Technik und Inhaltliches des Workshops	48
6.9.4	Verwendete Tools, Soft- und Hardware	51
6.9.5	Mixed-Media-Ästhetik (Digital und Handmade Mix)	52
6.9.6	Audio und Soundaufnahmen	53
6.10	Herausforderungen und Stolpersteine	53
6.11	Künstlerische Projektarbeit – Wirkung	54

6.11.1	Geplante Weiterentwicklung und Übertragbarkeit	55
7	Rückblick und Ausblick	56
8	Ohne Karte weitergehen	58
9	Danksagungen	59
	Literaturverzeichnis	60
	Abbildungsverzeichnis	64

Kurzzusammenfassung

Auf welchen Erzählstrukturen basiert digitale Bewegtbildnarration, die sich durch neue Technologien mehr denn je interaktiv und nonlinear konzipieren und realisieren lässt? Dem Konzeptions- und Entwicklungsprozess von nichtlinearen und interaktiven Geschichten liegt eine andere Denk- und Planungsweise zugrunde als bei linearen Erzählformen. Erzählung wird anders strukturiert und bildet die Basis für die Entwicklung von Spielen, von interaktiven Erzählkonzepten und für plattformübergreifendes transmediales Storytelling.

In dieser Masterarbeit vergleiche ich die Medien Film und Game in Bezug auf Interaktivität und Nichtlinearität – und stelle relevante Themenfelder in einem interdisziplinären Ansatz detailliert vor, verknüpft mit praktischen Fallbeispielen und gehe dann in die Konzeption und Anwendung des multimedialen Vermittlungsprojekts “my city game“ über. Den durchgeführten Workshop im Bereich des multimedialen Storytellings mit Gamestruktur auf Basis der Software Twine und in Kooperation mit der Plattform Trickmisch stelle ich in Kapitel 6 ausführlich vor. Das Praxisprojekt verbindet Digitale Bildung und Kulturelle Bildung.

1 Einleitung

1.1 Thema, Methodik, Forschungsfragen, Aufbau

Ausgehend von den massiven Veränderungen durch die Digitalisierung und deren Auswirkung auf die Rezeption von Bewegtbildinhalten findet eine ähnlich gravierende strukturelle Veränderung wie zu Zeiten der Industrialisierung statt.

In der hier vorgestellten Masterarbeit beleuchte ich nichtlineare und interaktive Erzählstrukturen in den Medien Film und Game. Ausgehend von historischen Beispielen schlage ich den Bogen bis zu aktuellen Entwicklungen beider Genres. Im Bereich zwischen digitaler Bildung und kultureller Bildung beschreibe ich darauffolgend Konzept und Umsetzung des von mir durchgeführten Praxisprojekts "my city game" mit Jugendlichen.

In dieser Masterarbeit werden in Teil 1 theoretisch relevante Begriffe vorgestellt und mit praktischen Fallbeispielen untermauert. In Teil 2 der Masterarbeit beschreibe ich das Praxisprojekt "my city game" als Beispiel eines multimedialen urbanen Storytellings mit Gamestruktur im Rahmen eines halbjährlichen Schulworkshops.

Wie lassen sich filmische Inhalte mit Nonlinearität, Interaktivität und mit Ansätzen aus dem Bereich des Gamedesigns verbinden? Bei der Antwort werden Aspekte der künstlerischen Forschung, wie ich sie aus meiner eigenen künstlerischen Praxis kenne, ebenso berücksichtigt, wie praktische Erfahrungen aus der Vermittlungsarbeit an verschiedenen Bildungseinrichtungen.

Eine Ausgangsfrage war für mich: Was kann der Film von Erzählstrukturen im Game lernen und umgekehrt? Eine zweite Fragestellung, die sich aus dem praktischen Workshop ergab, lautete: Haben Künstler*innen besondere Kompetenzen für die Projektarbeit im Bereich der digitalen und kulturellen Bildung, um "Fähigkeiten von morgen" an SchülerInnen vermitteln? (Stichworte: 4K-Kompetenzen,-Schule der Zukunft)

Ich möchte im Besonderen auf folgende Thesen und Teilaspekte bezüglich Interaktivität und Nichtlinearität eingehen:

Erzählstrukturen in Computerspielen (Videospiele) sind vielfältig, aber unterscheiden sich durch die nichtlineare und vor allem interaktive Narration im Vergleich zu einer zeitlich festgelegten Abfolge im Film. Eine lineare Erzählstruktur kann Zusammenhänge, Narrationen und Wissen kausal linear vereinfacht darstellen, dies lässt aber die Möglichkeit der Wahl unterschiedlichen Positionen und Variationen von Haltungen bezüglich einer Thematik, die des Vergleichs und Neuverknüpfung kaum zu. Gerade komplexen Themen wird eine streng lineare Erzählweise ggf. nicht gerecht.

Anders als bei der Filmrezeption werden Zuschauer*innen zu User*innen, Spieler*innen und Mitgestalter*innen des Verlaufs der Geschichte durch Entscheidungsmöglichkeiten. Die Form des interaktiven Films verbindet jedoch beispielsweise sowohl Elemente des Films, als auch Elemente des Games. Welche hybriden Formate gibt es?

Im Informations- und Wissenszeitalter und in einer aktuellen Phase der beschleunigten Digitalisierung verbindet diese Masterarbeit in einem interdisziplinären Ansatz den Blick auf die vorgestellten Themenfelder. "Next Media" verstehe ich als interdisziplinäre Schnittmenge zwischen separaten Fachgebieten – so fließen sowohl Aspekte der Filmtheorie, Schnitt- und Montagetheorie, Literaturwissenschaften, Game Studies, Pädagogik, Medienkunst, als auch des interaktiven Storytellings, der Informatik, der Medienwissenschaften und Kulturvermittlung mit ein.

Dargestellte Theorien und Themenfelder werden vorgestellt, verknüpft und in Praxis- bzw. Anwendungsbezug im Rahmen des durchgeführten Workshops gesetzt.

Die angewandte Methodik für die Masterarbeit beinhaltet einerseits eine Einführung in zentrale Begrifflichkeiten und eine vertiefende Untersuchung mit einer Vielzahl von praktischen Fallbeispielen. Des Weiteren folgt eine Beschreibung und interpretative Auswertung des von der Autorin als künstlerische Leitung durchgeführten multimedialen Vermittlungsprojekts "my city game". Die Methodik ist geprägt von einem künstlerischen Ansatz und Umgang.

Der durchgeführte Praxisworkshop ist angelegt als experimentelle interdisziplinäre Forschung im Bereich der Vermittlungsarbeit. Das entwickelte Konzept wird vorgestellt und der konkrete Workshop-Verlauf und die entstandene Praxisergebnisse aus dem Schul-Workshop werden beobachtend beschrieben und im Rahmen einer Auswertung beleuchtet.

1.2 How we are going to tell stories tomorrow?

Anknüpfend an die hier vorgestellten Themenfelder und zum durchgeführten Praxisprojekt "my city game" begleitete mich diese Frage nach der Zukunft des Erzählens. Sie zieht sich wie ein roter Faden oder besser wie ein rotes Netz (Rhizom) ¹ mit kleineren und größeren Knotenpunkten durch meine praktische und theoretische Arbeit und verwebt alles hier von mir Vorgestellte.

¹ Deleuze Gilles, Guattari Félix: Rhizom, Deutsche Übersetzung, Merve Verlag, 1977

Letztlich lässt sich diese Frage nur spekulativ beantworten. Gewisse relevante Aspekte der bereits stattgefundenen und stattfindenden Veränderung der Medienwelt/ Auswirkungen der Digitalisierung auf Rezeption und Workshop-Arbeit im Bereich der digitalen und kulturellen Bildung lassen sich jedoch beobachten und sollen hier zusammengeführt werden.

Die Rezipienten sind heute mehr denn je auch Prosument*innen, aktive Teilhaber*innen und Mitgestalter*innen von Geschichten.² Das senderorientierte Storytelling (one to many) der klassischen Medien transformierte sich aufgrund von technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen zu kommunikationsorientierten Formen des Storytellings (many to many).³ Diese Veränderung hat enorme Auswirkungen auf unsere Lebenswelten – multimediale Inhalte sind mehr denn je im Alltag präsent.

Nichtlineare und interaktive Erzählstrukturen bieten vielfältige Möglichkeiten Teilhabe und aktives Erleben von Geschichten mitzudenken und zu integrieren.⁴ Die technischen Entwicklungen im Rahmen der Digitalisierung haben durch die Veränderung des einseitigen medialen Sendens in eine beidseitige optionale Sender-Empfänger Situation direkte Auswirkungen auf die Art und Möglichkeiten der Rezeption. „Klassische“ Broadcastmedien wie TV, Film und Radio haben in der Regel ein fertiges Produkt, das den Zuschauern gesendet wird. In Neuen Medien werden vormals Zuschauer*innen selbst zu Produzent*innen und ein YouTube-Kanal einer Einzelperson zu einem Sender mit mehr Aufrufen und Zuschauern als eine klassische TV Station beispielsweise.

Je länger die Recherche und Produktion für die Masterarbeit andauerte, und je mehr sich die Welt beschleunigt veränderte, desto mehr verstärkte sich mein Eindruck, dass die Fähigkeiten, die ein künstlerisch handelnder und denkender Mensch haben muss, Fähigkeiten sind, die mehr denn je dazu befähigen, Geschichten der Zukunft zu erzählen und Vermittlungsprojekte der Zukunft zu realisieren.

Diese These möchte ich genauer anhand eines konkreten Praxisprojekts erläutern und im Kapitel Digitale und Kulturelle Bildung darauf eingehen, welche Methoden als künstlerische Forschung in Vermittlungsarbeit angewandt werden können.

Das Praxisprojekt ist an der Schnittstelle zwischen Game und Film (interaktives Storytelling) angelegt und wurde im Bereich der Jugendbildung umgesetzt. Ich entwickelte es 2019 mit dem Kulturpunkt e. V. Hamburg (mit Anke Amsink, Sabine Engelhart), wo ich seit 2017 die Werkstatt Mixed Media als künstlerische Leitung betreue – das Vermittlungsprojekt „my city game“ entstand in Kooperation mit der Ilse-Löwenstein-Schule Hamburg.

² Vgl. O`Reilly, Tim: What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the next Generation of Software, 2007

³ Vgl. Hooffacker, Gabriele: Kommunikative Formen im Online Journalismus, 2015

⁴ Jenkins, Henry: Transmedia Storytelling 101, 2007, abgerufen 20.12.2020 von

http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Das Ergebnis ist online hier spielbar:

http://werkstattmixedmedia.stadtteilwelten.de/mycitygame/Twinefiles/MyCityGame_v14.html

Bei dem Projekt und der anschließenden Reflexion fließen meine langjährigen Erfahrungen im Bereich der praktischen Filmbildung und Kulturvermittlung mit ein. Den Hintergrund für meine Arbeit in diesem Bereich bildet meine Tätigkeit als Filmmacherin und Künstlerin im Videokunst-Bereich, in dessen Rahmen ich künstlerische Filme konzipiere und produziere.

Das Konzept Künstler*innen und Kulturschaffende realisieren Projekte an Schulen und Bildungseinrichtungen ist bekannt, die Umsetzung und Herangehensweise unterscheidet sich explizit von einer streng medienpädagogischen Herangehensweise. In diesem künstlerisch experimentellen Handlungs- und Denkraum kann ein vielschichtiger Blick entstehen, der über den Tellerrand schauen lässt.

Das Besondere an der Verbindung der Theorieanteile der Masterarbeit und des Praxiprojektes ist vor allem die Haltung und die Art des Vorgehens, die interdisziplinär und fachgebietsübergreifend konzipiert wurde.

Dies hat Vorteile birgt aber auch Risiken für diese Masterarbeit, die ich als Autorin bewusst eingehe. In einer Welt die sich in Transformationsprozessen befindet sehe ich es als eine Stärke, Dinge und verschiedenen Disziplinen neu zu kombinieren und angstfrei zu verbinden – vor allem, weil Wissenschaft, Kunst, Technik und Lehre in der Regel oft getrennt gesehen und untersucht werden.

Wir leben heute im Jahr 2021 mehr denn je in einer Zeit der fragmentierten Rezeption, der aufgesplitteten Filterbubbles der Wahrnehmung von Welt. Genau deshalb ist eine Auseinandersetzung mit nichtlinearen und interaktiven Erzählstrukturen so dringlich. Nichtlineare Methoden des Storytellings bilden eine Denkweise ab, die sich in Tools der Zukunft übersetzen lässt und aktueller denn je erscheint.

2 Nichtlineare und interaktive Erzählstrukturen

Aus der Perspektive der jeweiligen Autor*innen bedeutet eine nichtlineare und interaktive Erzählung die Aufgabe eines Teils der Kontrolle über die Geschichte, die zu erzählen gedacht ist. Man schafft ein Setting, innerhalb dessen Variationen der Geschichte möglich sind. Die User entscheiden mit über den Verlauf, so beschreibt es Celia Pearce in ihrem Text "The In and Outs of non-linear Storytelling".⁵ Interaktiv und nichtlinear definiert jeglichen "Body of content", der so strukturiert ist, dass seine finale Form variabel bleibt. Jedes Mal kann eine andere Reihenfolge präsentiert werden, basierend auf den Input der User*innen bzw. der Spieler*innen.

⁵ Pearce, Celica: In and Outs of Non-linear Storytelling, Acm Library, 1994

2.1 Lineare Erzählstrukturen, lineare Medien

Eine bekannte klassische lineare Struktur von Geschichten(-erzählungen) ist **Anfang -> Mitte -> Ende**. Die Abfolge der Erzählung ist dann linear, wenn sie chronologisch (zeitlicher Ablauf von Ereignissen) oder linear-kausal (auf A folgt B folgt C) strukturiert ist.⁶ Ein Beispiel einer in Geschichten häufig verwendeten linearen Erzählstruktur ist die sogenannte Drei-Akt-Struktur des Dramas wie sie Aristoteles circa 335 vor Chr. entwickelte.⁷ Die klassische Drei-Akt-Struktur des Dramas bietet dem Autor/ der Autorin die Möglichkeit, eine Erzählung anhand eines dramaturgischen Modells zu strukturieren. Der Ursprung dessen liegt im Theater, d. h. die Aufteilung in Akte hat ihren Ursprung in der Drei-Akt-Aufteilung während der Aufführung eines Theaterstücks.

Die klassische Heldenreise *The Hero's Journey* gilt als Erweiterung und Abwandlung der Drei-Akt-Struktur. Der amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell (1904 – 1987) erforschte dies als ein Grundmuster von Mythologien, er analysierte die wiederkehrenden Elemente und Stationen einer Vielzahl von mythologischen Geschichten. Dieses dramaturgische Grundmuster wurde und wird extrem erfolgreich in Geschichten eingesetzt.⁸

Christoph Vogler hatte die Relevanz der Heldenreise auf kommerzielles Entertainment und Geschichtenerzählen übertragen, und wurde von den Walt Disney Studios entdeckt. Beispielsweise Filme wie *Star Wars*, *Matrix*, *Pretty Woman*, *Findet Nemo* u.w. basieren in ihrer dramaturgischen Erzählstruktur auf Motiven der Heldenreise.

Ist eine Erzählung in ihrem Aufbau an die oben genannten klassischen Erzählstrukturen wie Drei-Akt-Struktur-Drama und/ oder Heldenreise angelehnt, kann diese dennoch in ihrer Abfolge nichtlinear und interaktiv umstrukturiert bzw. variiert werden. Ein Beispiel dafür liegt in den Möglichkeiten des Filmschnitts oder des interaktiven Storytellings. D.h. eine Geschichte, die ursprünglich als lineare Abfolge erzählt wurde, kann durch eine nichtlineare Montage verändert wahrgenommen werden.

Neben der oftmals gepredigten Dramaturgie der Heldenreise, gibt es durchaus eine Vielzahl anderer Erzählansätze, wie beispielsweise den von Ursula Le Guin. Sie führte 1986 den Begriff der "Carrier bag theory of Fiction" ein. Ursula Le Guin (1926-2018) war amerikanische Autorin und Schriftstellerin, sie beschreibt in ihrem bekannten Essay diese Erzählstrategien als Metapher für einen "Sammelmodus des Erzählens". Sie ist dabei inspiriert von Elizabeth Fisher's Essay *Carrier Bag Theory of Human Evolution*, der 1976 erschien. Ausgehend von der vorgeschichtlichen Entwicklung und der Annahme, dass die erste Erfindung des Menschen ein Beutel oder eine Tasche gewesen sein muss, überträgt sie den Begriff in die Literatur und in den Aufbau narrativer Strukturen. Le Guins sogenannte Tragebeutel-Theorie (*carrier bag theory of fiction*) eröffnet das Erzählen und Sammeln von Geschichten, die abseits vom Heldenmythos zu erzählen sind.

⁶ Pearce, Celica: In and Outs of Non-linear Storytelling, Acm Library, 1994

⁷ Ebd.

⁸ Campell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, 1949

“If it is a human thing to do to put something you want, because it’s useful, edible or beautiful, into a bag, or a basket, or a bit of rolled bark [...] and then take it home with you, home being another, larger kind of pouch or bag, a container for people, and then later on you take it out and eat it or share it [...] – if to do that is human, if that’s what it takes, then I am a human being after all.”⁹

Le Guins Argumentation beinhaltet die Kritik der Heldengeschichte als exkludierende, und beschreibt das Sammeln und in Relation setzen von Geschichten ohne eine über alles scheinende heroische Figur als eine Option anders Geschichten zu strukturieren und zu erzählen. Sie schafft damit eine Erweiterung und einen neuen Denkansatz zu dem einseitig vermittelten Erzählmythos.

Lineare Medien, lineare Lehre, lineares Denken

Das Internet kann sowohl linear sein – indem ein ursprünglich für Zeitung, Radio oder Fernsehen produzierter Beitrag über das Internet verbreitet wird, als auch multilinear.

In dem Buch (und der dazugehörigen Webseite) *Routenplaner #digitale Bildung* erwähnt Jöran Muuß-Merholz den Begriff der linearen Lehre, die einseitig angelegt ist und somit für die meisten Fälle eine überholte Art der Bildung und Vermittlung darstellt.

Diese überholte Vermittlungsart manifestiert sich bereits in der traditionellen “linearen bzw. oneway“ Klassenarchitektur bzw. Stuhlanordnung, denn die Blickrichtung geht nach vorne zur Lehrkraft. Die “historische“ und auch heute noch praktizierte Vermittlungsrichtung ist oftmals linear und einseitig angelegt. SchülerInnen sind aufnehmend, vorwiegend Empfangende des Wissens, welches laut Jöran Muuß-Merholz in einer hochkomplexen Informations- und Wissensgesellschaft nicht mehr die adäquate Form der Lehre ist.

2.2 Nichtlineare Erzählstrukturen

Es gibt Beispiele aus den “klassischen“ Medien, die bereits als nonlineare bzw. nichtlineare Narrationen bezeichnet werden. Nichtlineare Narration ist eine vielschichtige Möglichkeit Geschichten anders zu erzählen, es gibt zahlreiche Beispiele aus der Literatur oder aus dem Film.

Vereinfacht ausgedrückt: Ereignisse folgen nicht der chronologischen Reihenfolge (Zeitablauf) oder nicht dem kausalen Ablauf von Ereignissen.

Bevor es die technologischen Möglichkeiten gab, um nichtlineare Erzählstrukturen interaktiv mit immersiven (z.B. Virtual Reality) und pervasiven (z.B. Augmented Reality, Location based Storytelling) Elementen für die Rezipienten zu gestalten, gab es bereits Ansätze für nichtlineare

⁹ Le Guin, Ursula: *Carrie Bag Theory of Fiction*, 1986

Erzählungen – in vordigitalen, nichtdigitalen Formaten. Darauf möchte ich folgend fragmentarisch eingehen – angefangen mit einem prominenten Beispiel aus der Literatur.

2.2.1 Nichtlineare Literatur: James Joyce's Ulysses und Hypertextstrukturen

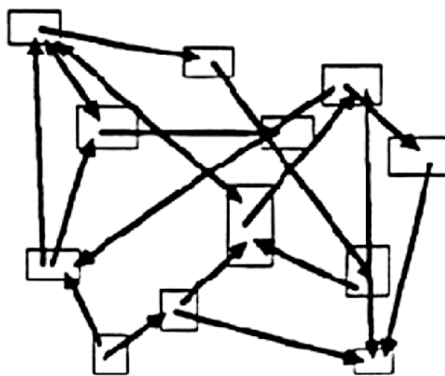
James Joyce beschreibt in seinem Buch *Ulysses* (1922) 18 Episoden eines Tages im Leben des Leopold Bloom. James Joyce schildert dabei nicht nur die äußeren Geschehnisse, sondern auch die Gedanken seiner Protagonisten mit allen ihren Assoziationen, Erinnerungsfetzen und Vorstellungen. Die Sprache wird dabei ungeordnet und bruchstückhaft verwendet, die Chronologie wird aufgelöst zugunsten „wie es der Person gerade durch den Kopf geht“. Dieses Stilelement, genannt „stream of consciousness“ (Bewusstseinsstrom), wurde hier zum ersten Mal zentrales Gestaltungselement eines literarischen Werkes.

Die nichtlineare Erzählstruktur im beschriebenen Buch, die Art der Erzählung, war richtungsweisend für den modernen Roman. Es ist keine lineare Narration. *Ulysses* wird von Michael Gordon in „James Joyce's Ulysses in Hypermedia“ als eine Form von Hypertextstruktur analysiert, da die Struktur im Buch assoziativ, multi-pathed und nonlinear angelegt ist und der Leser/ die Leserin variable Wege wählen kann, um das „Puzzle“ zusammzusetzen. Dazu gehören die Möglichkeiten im Buch zu springen, Querverweisen zu folgen oder Sektionen zu überspringen.

Michael Gordon zitiert in seinem Buch Ilana Snyders Definition:

“Hypertext can be defined as a structure composed of blocks of text connected by electronic links which offers different pathways to users.”¹¹ George Landow wiederum nennt Bücher wie *Ulysses* „impliziter Hypertext in nicht elektronischer Form“.¹²

“ORDINARY” HYPERTEXT



Theodor Holm Nelson: Literary Machines.

Abb. 1 Hypertextstruktur Visualisierung

¹¹Gordon, Michael: Introduction to James Joyce's *Ulysses*, in: *Hypermedia*. Journal of modern Literature, Indiana University Press, Vol. 24, 2001, aufgerufen 30.01.2020 von <https://www.jstor.org/stable/3831762>

¹² Landow George: *Hypertext - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1992

Hypertextstrukturen können linear, hierarchisch und rhizomatisch (vernetzt) strukturiert werden. Die Grafik und das Beispiel *Ulysses* stehen in Verbindung mit "rhizomatischen" Hypertextstrukturen. Da *Ulysses* als Buch eine feste und finale Form hat, wird das Hypertextsystem jedoch als geschlossen (nicht mehr veränderbar) definiert und nicht als offenes Hypertextsystem wie z. B. die sich erweiternde und "editierbare" Online-Enzyklopädie Wikipedia.

2.2.2 Nichtlinear und interaktiv: Interactive Novel, Gamebook & Hyperfiction

Mit einem gewagten Sprung geht es nun von *Ulysses* zu interaktiven Gamebooks für Jugendliche. Der Autor R. L. Stine schrieb interaktive Novels, sogenannte Gamebooks in analoger Form. Sie sind ein prägnantes Beispiel für nichtlineare und interaktive Erzählstrukturen. Die Twist-a-plot Serie (1985) sind Bücher für Kinder und Jugendliche mit verästelten Erzählstrukturen (sogenannte Branching paths und Decision Points) und sind geschrieben aus der "Second-Person-Perspektive" im Präsens. Die Bücher werden nicht linear gelesen, sondern bieten am Ende jedes Kapitels die Möglichkeit der Wahl für den Leser. Besonders eindrucksvoll funktioniert dies mit dem Element des "Timetravel" innerhalb eines Buches:

"Do you want to travel into the past? Then Go to Page 10
or "Do you want to step into the near future? Go to Page 22.

Durch die Entscheidungen am Ende jedes Kapitel nehmen die Leser aktiv Einfluss auf den weiteren Verlauf der Geschichte, denn je nach Entscheidung verläuft die Geschichte anders. Die Erzählstruktur ist nichtlinear und interaktiv.

In dieser Non-Tech Form der Nichtlinearität lässt sich einfach und nachvollziehbar erfassen, was die Grundlagen von Nicht-linearität und Wahlmöglichkeiten innerhalb einer Geschichte bedeuten. In den Text-Adventures ist der Leser/ die Leserin auch User, er/sie hat die Wahl.

Eine ähnliche Erzählstruktur, nun in digitaler Form, auch genannt Hyperfiction entwarf Michael Joyce im Jahre 1987 "afternoon, a story". Eine Erzählung, die über Hyperlinks interaktiv und nichtlinear lesbar ist.¹⁴

Die zugrundeliegende Struktur eines Branching Path Aufbaus haben auch der interaktiver Film, Twine-Game Interaktive Stories und einfache Entscheidungsalgorithmen (Decision Branching) mit entweder oder Optionen (if/then/else).

¹⁴ Joyce Michael, afternoon a story, 1987, Aufgerufen am 30.12.2020 von <https://v2.nl/archive/works/afternoon-a-story>

2.3 Memex, Hypertext, Hypermedia

Der Ingenieur Vannevar Bush schrieb 1945 den Essay *As We May Think*, in dem er skizziert, wie ein Memory Extender (eine Memex genannte Maschine) aussehen kann, die den Umgang mit der Informationsflut schafft und die als eine Art Werkzeug und Erweiterung der Gehirn- und Gedankenprozesse verwendet werden kann.¹⁵

Bush beginnt *As We May Think* mit der Problematik der "Informationsflut, der in Menge nicht mehr überschaubaren wissenschaftlichen Artikeln und Erkenntnissen, die nicht ausreichend technisch und organisatorisch erfasst und verarbeitet werden können." Und weiter: „Unsere Methoden zur Vermittlung und Aufnahme von Forschungsergebnissen sind Generationen alt und mittlerweile für diesen Zweck vollkommen ungeeignet“.¹⁶

Die Beschreibung der hypothetischen, fiktiven Maschine Memex wurde zum Vorläufer und Inspiration für spätere Entwicklungen von Computern, Displays, Tablets, digitale Archivierungen und Human-Machine-Interactions. Vannevar Bush beschreibt hier bereits die Idee nichtlinearer Verknüpfungen zwischen Seiten. Diese Hypertext-Verknüpfungen (associations) würden aufeinander verweisen, so dass Informationen zu langen Pfaden (trails) verknüpft werden.¹⁷

Vannevar Bushs Vision beinhaltet, dass die Memex eine Erweiterung des menschlichen Denkens ist – eine maschinelle Unterstützung von Gedächtnis und assoziativem Denken.

„Der menschliche Geist arbeitet [...] mittels Assoziation. Kaum hat er sich eine Information beschafft, greift er schon auf die nächste zu, die durch die Gedankenverknüpfung vorgeschlagen wird, entsprechend einem komplizierten Gewebe von Pfaden, das über die Hirnzellen verläuft. [...] Die Memex ist ein Gerät, in dem ein Individuum alle seine Bücher, Aufzeichnungen und Kommunikation speichert und das mechanisiert ist, so dass es mit steigender Geschwindigkeit und Flexibilität zu Rate gezogen werden kann. Sie ist ein vergrößerter Anhang seines Gedächtnisses.“¹⁸

Die Definition von Hypertext lautet dem W3W Consortium, dem Gremium zur Standardisierung der Techniken im World Wide Web, welches vom MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) im Jahre 1996 gegründet wurde, zu Folge:

“Hypertext is text which is not constrained to be linear. Hypertext is text which contains [links](#) to other texts. HyperMedia is a term used for hypertext which is not constrained to be text: it can include graphics, video and sound, for example. Hypertext and HyperMedia are concepts, not products.“¹⁹

¹⁵ Bush, Vannevar: *As We May Think*, (Original 1945), Aufgerufen am 01.12.2020 von <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>

¹⁶ Friedewald Michael: Blick zurück auf den Memex: Anmerkungen zu Vannevar Bushs Aufsatz "As we may think" Informatik Forum, Bd. 12, 3-4/1998, Aufgerufen am 01.12.2020 von <https://www.friedewald-family.de/Publikationen/InformatikForum.pdf>

¹⁷ Ebd.

¹⁸ Matussek, Peter: *Medienästhetik der Schrift*, Uni Siegen, Aufgerufen am 01.12.2020 von <http://www.medienaesthetik.uni-siegen.de/index.php?id=438>

¹⁹ <https://www.w3.org/WhatIs.html>, aufgerufen am 30.12.2020

Hypermedia wird von Michael Gordon beschrieben als "Hypertext, der erweitert wird durch andere Medienformen als Text, z.B. Sounds, Visuals, Foto, Film, Animation etc."²⁰ Innerhalb eines "Text" erscheinen Abzweigungen bzw. Verweise auf weitere Texte und Dateien. "Text" kann in diesem Falle auch Bewegtbild, Zeichnung, Fotografie etc. sein. Eine Verweis- und Verknüpfungsstruktur ist jedoch impliziert.

Hyperlinkstrukturen

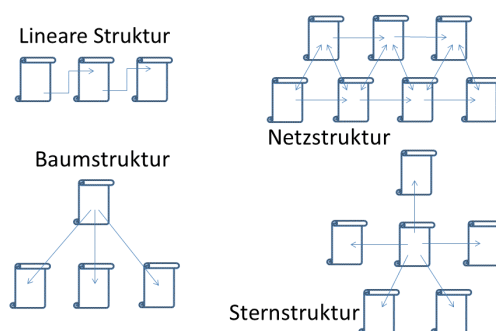


Abbildung 2: Hyperlinkstrukturen

„Der Hypertext entspricht der HTML-Codierung, versucht also die doppelte Textstruktur im Netz sichtbar zu machen.“²¹ So beschreibt es der Pädagoge und Reformlehrer Philippe Wampfler in dem Buch *Routenplaner #digitalebildung: Auf dem Weg zu zeitgemäßer Bildung. Eine Orientierungshilfe im digitalen Wandel*

Eine lineare Erzählstruktur kann einen kausal linearen Zusammenhang scheinbar vereinfacht darstellen. In Bezug auf eine Erzählstruktur, sind die Auswirkungen eine suggerierte lineare Kausalität, die einem Thema nur begrenzt gerecht werden kann. Dies lässt aber die Möglichkeit der aktiven Wahl von kontroversen Positionen und Haltungen bezüglich der Thematik, die Vergleiche und Neuverknüpfungen eröffnet, nicht zu. In seinem Buch "Die Kunst des vernetzten Denkens" von Frederik Vester wird die Systemtheorie (Kybernetik) der linearen Denkweise gegenübergestellt. Frederik Vester war Biologe und Umweltwissenschaftler, mit Erzählformaten hatte er nichts zu tun. Nichtlineare Erklärmodelle der Umwelt lassen sich jedoch auf Erzählstrukturen komplexer Systeme teilweise übertragen.

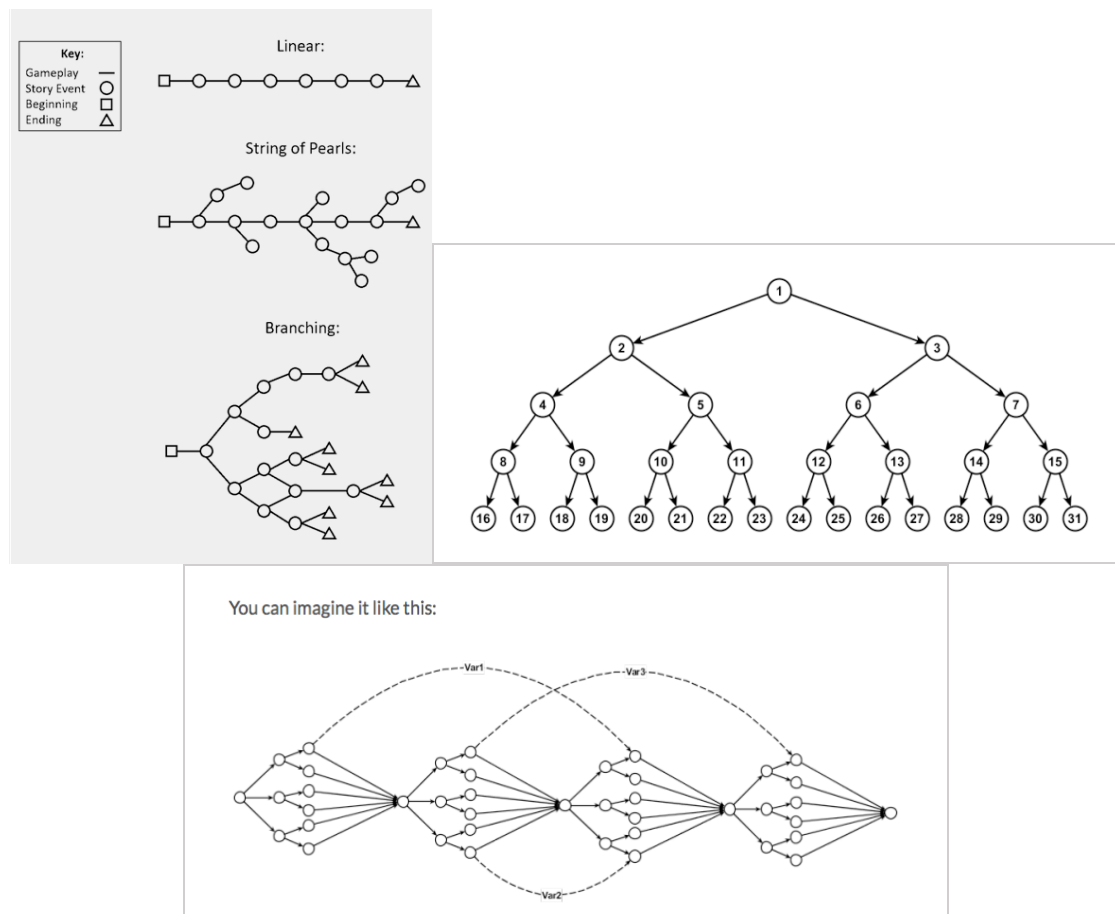
²⁰ Gordon, Michael: Introduction to James Joyce`s Ulysses, in: Hypermedia. Journal of modern Literature, Indiana University Press, 2001, aufgerufen am 30.12.2020 von <https://www.jstor.org/stable/3831762>

²¹ Wampfler, Philippe: Digitale Literatur, 12/2019, aufgerufen am 30.12.2020 von <https://fd.phwa.ch/wordpress/wp-content/uploads/2018/12/Digitale-Literatur.pdf>

2.4 Branching paths, Directional graphs, Baumstruktur und weitere Hyperlinkstrukturen

Spricht man über Interaktivität und Nichtlinearität ist die Visualisierung und Strukturierung der Erzählstruktur und der Wahlmöglichkeiten innerhalb der Erzählstruktur über sogenannte Branching Paths essenziell. Es handelt sich um ein wichtiges Werkzeug, um die Variationen innerhalb einer Narration zu strukturieren, beispielsweise im Bereich des Gamedesigns und zur Konzeption von interaktiv nichtlinearem Storytelling.

Abwandlungen der verästelten Erzählstruktur mit Branching Paths und Decision Points sind nichtlinear, da sie verschiedene Variationen und Enden einer Geschichte anbieten. Aufgrund ihrer Verästelungen wird sie auch Baumstruktur genannt. Variationen der Baumstruktur mit einer einseitigen Richtung (Directional Graphs) sind jedoch trotzdem noch eine "one way story" im Sinne, dass die User ein "Start to End"-pattern verfolgen sollen.²²



Abbildungen 3 und 4 Branching Path Story Structures

²² Eine Beschreibung zu Non-linear narratives findet sich hier, Aufgerufen am 01.12.2020 von <https://dmsp.digital.eca.ed.ac.uk/blog/nonlinearnarratives2013/tag/narrative>

Je nach Inhalt der Geschichte, je nach Plattform und Nutzerverhalten eignet sich jeweils eine andere Variation der Branching Paths Struktur.

Aufwand, Realisierung und Erlebnis für den späteren Rezipienten sollten bei der Produktion abgewogen werden, ebenso wie die Logik innerhalb der Geschichte und der gewünschte Grad an "story control".

"Using Branching Paths are generally too linear for highly interactive storytelling. But Computer Scientist and Author often use Branching Structures visualisation for their concepts."²³

Ein anderer Ansatz von Erzählstrukturen als Branching Paths wird im Kapitel Characterbased Storytelling vorgestellt, basierend auf der Auseinandersetzung mit wissenschaftlichen Publikationen aus dem Bereich des Interactive Storytelling, Character-Driven Storytelling, Human Computer Interaction und der Artificial Intelligence. Es wird dort eher von dem Konzept des Charakters in Storys als "autonomen Agenten" ausgegangen, der durch seine Aktionen, sein Verhalten und seine Interaktionen die "Story" generiert.

2.5 Multilinear und interaktiv

Die Begriffe Multilinearität und Interaktivität beschreibt der Drehbuchautor Ron Kellermann in seinem Artikel folgendermaßen:

„Fernsehen und Radio sind klassische lineare Medien: Man kann die Nachrichten nicht überspringen und sofort den 'Tatort' schauen. Auch in einer Nachrichtensendung kann man eine Nachricht nicht auslassen und sich die nächste anschauen oder anhören. Wesentliche Eigenschaften des Fernsehens und des Radios sind ihre Linearität und eine feste Programm- und Inhaltsstruktur. Der Rezeptionsprozess ist fremdbestimmt, die Rezeption passiv. Man kann lediglich den Sender wechseln.“²⁴

Das hier beschriebene Sender-Empfänger-Modell wird durch die Möglichkeiten des Internets aufgebrochen, und führte in den letzten Jahrzehnten zu einer Verschiebung und Verlagerung von einer "Autorengesteuertheit" zu einer "Nutzergesteuertheit" wenn es um die Produktion und Rezeption von medialen Inhalten geht. Dies hat durchaus gravierende Konsequenzen für alle Seiten. Die Karten werden sozusagen neugemischt. Einstige Zuschauer*innen oder Leser*innen können gezielter und fragmentierter Inhalte rezipieren oder auch produzieren. Mehr Möglichkeiten – aber auch mehr Entscheidungen die zu fällen sind – diese Multioptionalität kann so manchen überfordern.

„Der nutzergesteuerte Rezeptionsprozess kann also einerseits gezielter stattfinden, andererseits aber auch komplizierter werden.“²⁵

²³Spierling, Ulrike: Models for Interactive Narrative Actions, ACM Library 2009

²⁴ Kellermann Ron: Aufgerufen zuletzt am 02.01.2021 von: <https://filmschreiben.de/digitaler-journalismus-2-multilinearitaet-und-interaktivitaet/>

²⁵ Ebd.

Im Umkehrschluss heißt das jedoch, klassisch lineare Medien sind einfacher oder ggf. weniger aufwendig zu rezipieren. Ein festes Radio- oder Fernsehprogramm mit festen Sendezeiten kann den Alltag takten und strukturieren.²⁶

Die jeweilige Rezeption lässt sich in zwei unterschiedliche Modi unterteilen: *“Lean back“* oder *“Lean forward“* – gerade der Modus des *“Lean forward“* also des aktiven Mitentscheidens ist prototypisch für Games, Videogames und interaktive Hybridformate.

2.6 Nichtlinearität und Interaktivität – dem Internet immanent

Das Internet ist das neue Massenmedium. Das Zitat aus einem Miley Cyrus Song *“change is a thing you can count on, no one stays the same“* habe ich ausgewählt, da es passend zur Digitalisierung ist, zur exponentiellen Relevanz des Internets und den damit einhergehenden disrupten Effekten.

Waren Massenmedien ursprünglich angelegt und konzipiert als *“Einbahnstraße“*, als Übertragung einer Nachricht in eine Richtung, also vom Sender zum Empfänger,²⁷ ²⁸ braucht Interaktion die Möglichkeit der Übertragung des Austauschs in zwei oder mehrere Richtungen. Es ist also ein anderes Kommunikationsmodell und erfordert andere technische Voraussetzungen als Online Medien, auch genannt Neue Medien wie beispielsweise die Videoplattform Youtube oder die Gaming Livestream Plattform Twitch, die mit den Möglichkeiten der Interaktion und des Austauschs funktionieren. Empfänger werden zu aktiven Teilnehmer*innen und theoretisch *“jeder/jede“* kann niedrigschwellig zum Sender selbst werden.

Der Computer ist Interaktions-Partner, Kommunikationsmittel und Tor zur Online-Welt, auf diese Weise wird die Maschine zum Interface, zum Eingabe/Ausgabe-Tool für Interaktion. Interaktion und Beteiligung macht aus Zuschauern und Rezipienten optionale Partizipateure.

Der berühmte Satz des Medientheoretikers Marshall Mc Luhan von 1964 *“The Medium is the Message“* aus seinem Buch *The Extension of Man* ist aktueller denn je, denn Medien, die anders genutzt werden, die anders funktionieren, haben Auswirkungen auf die transportierten Inhalte bzw. auf die Form der Inhalte. Die transportierte Message verändert sich durch das jeweilige Medium.

Tim O`Reilly beschreibt in seinem Artikel *What is web 2.0* die damalig aktuellen Entwicklungen des Internets und die damit einhergegangenen Veränderungen und nennt den Begriff: Social Web, um

²⁶ Ebd.

²⁷ Heeter Carrie: Interactivity in the Context of Designed Experiences, Michigan State University in San Francisco, Journal of Interactive Advertising, 2000

²⁸ Kenney Sam, Gorelik Alexander, Mwangi Sam: - Interactive feature featuresof Oonline newspapers, (2000) Aufgerufen am 30.12.2020 von <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/720/629?inline=1>

die Veränderungen in Richtung verstärkter Kommunikation und Interaktion im Internet zu beschreiben. Später wird sich der Begriff Social Media durchsetzen.

Sich medienspezifische Eigenschaften des Internets zu vergegenwärtigen innerhalb dieser Masterarbeit heißt eben auch die Bedingungen und Möglichkeiten des interaktiven Storytellings zu berücksichtigen. Film, als Medium mit einer Geschichte von circa 130 Jahren als auch Computerspiele und Videogames als deutlich jüngeres Medium - beide waren ursprünglich nicht per se "Online-Medien, sie entwickelten sich aber mehr und mehr in diese Richtung.

Die Chancen und Stolperfallen in der Praxis mitzudenken, heißt nicht, es müssen alle Aspekte abgedeckt sein, eine Bewusstheit über die komplexen Eigenschaften des Internets und der Publikationsplattformen schafft jedoch die Voraussetzung für zeitgemäßes Storytelling.

3 Nichtlinearität und Interaktivität im Film

Im Bereich der Filmmontage spielt Nichtlinearität eine wichtige Rolle: In dem Moment, in dem die "konstruierte" Wirklichkeit durch Schnitt oder Montage eine nichtchronologische Reihenfolge der Bild bzw. Szenenabfolge behauptet, entsteht bereits Nichtlinearität. Was unter interaktivem Film zu verstehen ist, und welche Entwicklungen dieses Untergenre vor allem aufgrund technischer Entwicklungen nahm, wird folgend genauer erläutert.

3.1 Nichtlinearität im Film

Nonlinear wird ein Film durch den Schnitt, durch die Art der Montage. Ereignisse in einer nonlinearen Erzählstruktur im Film folgen nicht der chronologischen Reihenfolge also dem Zeitablauf oder einem kausalen Ablauf von Ereignissen. Anhand des Mediums Film wird nochmal klar, dass eine Narration in sich nonlinear strukturiert sein kann, jedoch nicht automatisch interaktiv sein muss.

In Quentin Tarantino's Kultfilm Pulp Fiction (1994) gibt es beispielweise insgesamt sieben Haupterzählsequenzen, die in nonlinearer Reihenfolge geschnitten sind. Würde man die sieben Sequenzen chronologisch bzw. linear-kausal ordnen, wäre die Grundlage des Films zwar die "gleiche Geschichte", aber es ergäbe sich eine komplett andere Reihenfolge und somit auch eine andere Logik, Spannung und Dramaturgie innerhalb des Films.³¹ Die Folge wären weniger Rätsel, weniger Mythos und weniger kombinatorische Eigenleistung der Zuschauer*innen.

³¹ Dancyger, Ken: The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice, 2011

Einen Film nonlinear und fragmentarisch durch Schnitt und Montage zu organisieren, eröffnet “unendliche“ Möglichkeiten Narration zu variieren, um letztlich den Zuschauer*innen mehr Freiheit in den Interpretationsmöglichkeiten des Inhalts zu geben. In der Filmtheorie wären dies beispielsweise Montageformen wie Ellipse, Parallelmontage, Paralipse.³² Auch die klassische Rückblende bricht zeitliche Linearität auf.

Die Medienwissenschaftlerin Michaela Krützen erweiterte das dramaturgische Modell des Monomythos (Heldenreise) umfassend mit Filmanalysen von nicht chronologischen Geschichten und komplexen episodischen und postmodernen Filmstrukturen in ihrem Buch “Dramaturgien des Films“.³³

Hyperlinkstruktur im Film

Der Film “Lola rennt“ von Tom Tykwer (1998) eignet sich als anschauliches Beispiel wie Hyperlinkstrukturen im Film verwendet werden können und wie sie wirken. Der Film erzählt drei unterschiedliche Versionen einer Geschichte, und die jeweiligen Versionen der Geschichte im Schwerpunkt jedoch linear (in kausal-zeitlicher Abfolge). Die Protagonistin Lola hat in allen drei Varianten – die nacheinander erzählt werden – je 20 Minuten Zeit, um eine Geldsumme für ihren Geliebten wieder aufzutreiben. Lola rennt und jedes Mal beeinflussen Zufälle und Begegnungen im Film den Ausgang der Geschichte. Aspekte von Handlungs-dramaturgie, Zeitgestaltung und rhythmisches postmodernes Erzählen, animierte Zwischenszenen und Soundgestaltung tragen zur innovativen Filmsprache bei “Lola rennt“ bei.

Innerhalb der drei Variationen arbeitet der Film jeweils mit einer veränderten Fotoabfolge. Rennt Lola fünf Sekunden später an dem Garagentor vorbei - dann hat genau diese zeitliche Verschiebung in einer anderen Variation der gleichen Geschichte andere Konsequenzen für ihr Umfeld.

Diese Abzweigung, dieser Nebenstrang wird in jeder Variation der Geschichte anders erzählt – ein Hyperlink im Film sozusagen.³⁴

Serielle Filmformate, z.B. eine Geschichte die aus mehreren kurzen in sich abgeschlossenen oder überschneidenden Erzählsträngen besteht, können nonlinear publiziert werden, z.B. als Teile eines sogenannten “Story-Universe“ verteilt und verknüpft über mehrere Plattformen und Medien. Dies kann jedoch nur funktionieren, wenn für die Nutzer*innen bzw. Rezipient*innen die Verknüpfung innerhalb der Erzählstränge, die Logik von Charakteren und Story als auch die Möglichkeiten der Interaktion – also die “Lesart“ klar vermittelt werden.

³² Filmtheorie, Paralipse: Aufgerufen am 01.08.2020 von

<http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3567>

³³ Krützen, Michaela: Dramaturgien des Films, Das etwas andere Hollywood, Frankfurt a. M. 2010

³⁴ Figl, Andrea: Webdoku – Geschichte, Technik, Dramaturgie, UVK Verlag, Konstanz 2015

3.2 Interaktivität im Film

Film in seiner "ursprünglichen" Form (egal ob digital oder analog) ist in der Regel nicht interaktiv, die finale Form des fertigen Films nicht variabel. Aber es gibt jedoch seit den 1980er Jahren immer wieder Versuche, die Grenzen des Mediums durch Interaktivität zu durchbrechen und zu erweitern. Wie lässt sich Interaktivität definieren?

Interaktivität eines Mediensystems beinhaltet vor allem Möglichkeiten der Entscheidung und Feedback innerhalb eines Systems. Interaktivität beschränkt sich nicht auf einzelne Medien oder bestimmte Techniken. Es beschreibt die Fähigkeit einer Maschine zum Menschen zurück zu sprechen.

"Interactivity is the primary characteristic of new technologies and it has caused a considerable reassessment of communication research."³⁵

John E. Newhagen³⁶ argumentiert, dass Computer als Interaktions-Maschinen konzipiert wurden. Wenn Filme also über Computer rezipiert werden, wenn der Computer und mobile Computer (=Smartphone) immer mehr zum Alltag gehören, liegt es nahe das Medium Film über seine Grenzen hinaus aus zu dehnen und die Möglichkeiten der Interaktion im Film auszuloten.

Anhand des interaktiven Films "Bandersnatch", der als Teil der dystopischen britischen Serie "Black Mirror" in 2018 auf der VoD Plattform (Video-On-Demand) Netflix veröffentlicht wurde, kam es zum vielbeachteten Revival des bereits seit Jahren existierenden Genres des interaktiven Films. Vor allem die technischen Voraussetzungen hatten sich erweitert (Rechnerleistung, Streamingleistung usw.) um das Genre voranzutreiben. Die Funktionsweise von diesem interaktiven Film wird in der Fachzeitschrift epd Film folgend erläutert:

"Alle paar Minuten lässt sich per Fernsteuerung oder Tastatur eine von zwei im Bild angezeigten Optionen auswählen – 30 Sekunden stehen dafür zur Verfügung."³⁸

Die Grundstory ist, dass der Hauptprotagonist, ein Programmierer, den Auftrag erhält, ein Videospiel zu entwickeln, welches auf der Grundlage eines im Film gezeigten mysteriösen Buches basiert.³⁹ Visuell erzählt wird Bandersnatch in Realfilmaufnahmen. Thematisch eingebettet ist *Bandersnatch* in die dystopische Ausrichtung der *Black Mirror* Serie, die inhaltlich unabhängige Filme beinhaltet – die sich alle mit einer dystopischen Zukunftsvision zwischen Mensch und Technik auseinandersetzen. Die Zuschauer*innen (User*innen) müssen für den Protagonisten intuitiv Entscheidungen treffen. Soll er

³⁵ Kenney Sam, Gorelik Alexander, Mwangi Sam: Interactive features of online newspapers, (2000) Aufgerufen am 30.12.2020 von <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/720/629?inline=1>

³⁶ Newhagen, John E.: The role of feedback in the assessment of news, in: Information Processing & Management, Volume 33, Issue 5, September 1997, Pages 583-594

³⁸ Rauscher Andreas: Interaktiver Film – Was soll er tun? Epd Film Online Magazin, 04(2019), Aufgerufen zuletzt am 30.12.2020 von <https://www.epd-film.de/themen/interaktiver-film-was-soll-er-tun>

³⁹ Ebd.

vertrauen? Soll er nicht vertrauen? Soll er Hilfe in Anspruch nehmen? Immer wieder wird man während der Rezeption vor eine Wahl gestellt, die den weiteren Verlauf des Films beeinflusst.

Die jeweiligen Entscheidungen führen zu unterschiedlichen Handlungsverläufen – deshalb ist es nur logisch, dass „Bandersnatch“ mindestens fünf unterschiedliche Enden beinhaltet. Und eine falsche Wahl bzw. Entscheidung kann zu einem vorzeitigen Ende führen, jedoch gibt es die Option an die letzte Entscheidungsverzweigung zurückzugehen, um eine andere Wahl zu treffen.

Die Struktur der Films *Bandersnatch* ähnelt nicht ohne Grund der „Choose Your Own Adventure“-Taschenbuchreihe aus den 1970er Jahren, denn sie ist direkt davon inspiriert. Was letztlich sogar zu einem Copyright-Streit zwischen Netflix und den Rechteinhaber*innen der Bücher führte.

Ist ein Film mit Elementen der Interaktivität noch ein Film? Wo ist die Überschneidung und Abgrenzung zu Video Games? Diese Fragen werden im Kapitel Games ausführlicher behandelt.

Hier soll zunächst das genreübergreifende Projekt *Late Shift* vorgestellt werden, das im April 2017 veröffentlicht wurde und noch einen Schritt weiter geht. Es ist deshalb als Hybrid und zeitgemäße Form des interaktiven Films interessant zu beleuchten.

Late shift – mit dem Untertitel *Your Decisions are You* – wird beworben als interaktiver Film. Interessant ist vor allem die Auswertung und somit die Art der Rezeption, die mehrgleisig angelegt ist.

Die Geschichte ist kommerziell sehr klassisch angelegt, ein Krimi, Thriller: der Protagonist, Student, arbeitet in einer Tiefgarage als Nachtwärter für Luxuslimousinen und wird unschuldig in einen Raubüberfall mitreingezogen, im Laufe des Films muss er seine Unschuld beweisen und gerät doch immer tiefer in die kriminellen Strukturen hinein.

Das Projekt ist über gängige Online-Videospiel-Marktplätze wie Steam erhältlich und kann mit verschiedenen Videospielekonsolen wie Playstation, Xbox als Nintendo Switch gespielt werden. Das Zielpublikum sind also eindeutig Gamer*innen.

Late Shift hatte jedoch auch einen Kinostart. Wie das? Entscheidet nicht jeder für sich alleine vor dem Computerbildschirm wie der Verlauf des interaktiven Films ist?

In der Kinoversion entscheidet das jeweilige Kinopublikum gemeinsam wie der Film „verläuft“ und welche Entscheidungen der Protagonist im Film trifft.

Das normalerweise im Kino verbotene Mobiltelefon ist hier integraler Bestandteil der Filmrezeption – alle Kinobesucher*innen sind angehalten auf ihrem Smartphone eine App runterzuladen. Entscheidungen im Film werden durch Auswertung der Eingabe der anwesenden Kinobesucher*innen getroffen und werden direkt auf der Leinwand sichtbar. Somit wird es möglich einen interaktiven Film im Kino als gemeinschaftliches Erlebnis zu erleben. Auch wenn es sich eher um ein Ausnahmeprojekt handelt, hebt es doch auf innovative Weise die Konkurrenz von Film und Game auf.

Late shift beinhaltet einen hohen Grad an Nicht-Linearität, je nach gewählten Entscheidungen im Film variiert auch die jeweilige Gesamtlänge. Dementsprechend aufwendig ist die Produktion des Films gewesen, alle möglichen Varianten des Films mussten schließlich real gedreht werden.

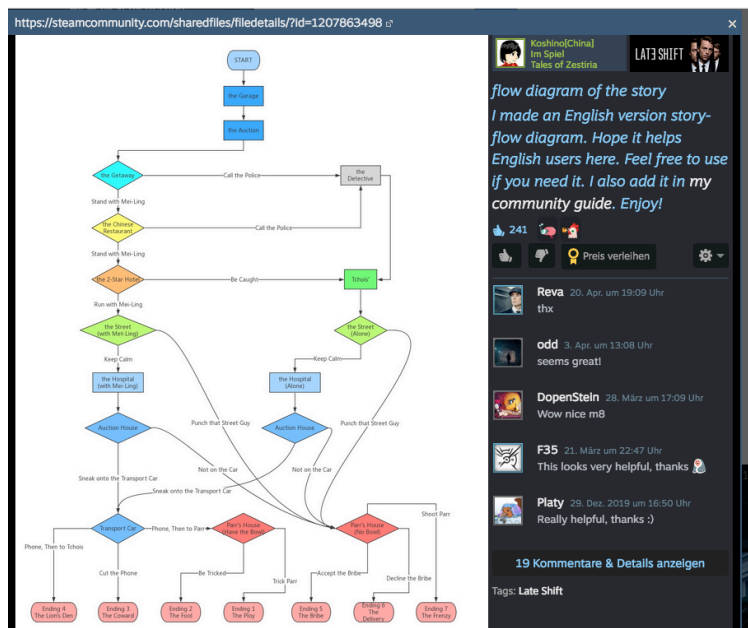


Abbildung 5: Steamcommunity, Visualisierung der Erzählstruktur in Late Shift,

Late Shift ist mit hohem und professionellem Produktionsaufwand kommerziell produziert – alle optionalen Szenen sind mit hoher Qualität gedrehte Realszenen mit Schauspieler*innen. Die zugrunde liegende Grundstruktur ist jedoch ein Branching Paths Pattern, also eine Choose-your-own-Adventure Struktur wie sie bereits in Game-Büchern in den 1970er Jahren angewandt wurde.

Warum es sich lohnt die Schnittmenge oder die Überschneidungen zwischen Film und Game genauer zu beleuchten, erläutert Gundolf Freyermuth in seinem Text “Digitale Spiele und Film – Konkurrenz, Kooperation und Komplementarität” bereits 2009. Darin schlüsselt er u.a. auf, dass sich Film und Game, die ursprünglich in Konkurrenz zueinander standen, immer mehr annähern. Große kommerzielle Medienproduktionen bedienen inzwischen ggf. beides: Sowohl Game als auch Film der gleichen “Story” bzw. der gleichen erzählten Welt.⁴⁰

3.3 Webdoku und interaktiver Dokumentarfilm

Spezifisch für das Genre der Webdoku ist die Publikation online, die jeweilige Plattform ist variabel, die Struktur ist nonlinear, die Dramaturgie setzt auf Interaktivität, d.h. sie kann auf Daten basieren, oder auf Fotos, Filme, Texte, Audio.⁴¹ Die aktive Teilnahme des Users ist Voraussetzung dieses Mediums. Rezipient*innen werden zu Prosument*innen.⁴² Der Moment der Interaktion, z.B. durch die Möglichkeit der Auswahl verschiedener Erzählstränge, macht eine Webdoku nichtlinear und interaktiv.

⁴⁰ Freyermuth Gundolf: Aufgerufen zuletzt am 30.12.2020 von <http://www.freyermuth.com/dl/Spiel&Film.pdf>

⁴¹ Figl, Andrea: Webdoku – Geschichte, Technik, Dramaturgie, UVK Verlag, Konstanz 2015, S. 60

⁴² Figl, Andrea: Webdoku – Geschichte, Technik, Dramaturgie, UVK Verlag, Konstanz 2015

Die Webdoku als relativ neues Genre wird ausführlich in dem Buch von Andrea Figl aus dem Jahre 2015 vorgestellt *Webdoku: Geschichte, Technik, Dramaturgie*. Sie nimmt in ihrem Buch Bezug auf den Multimediaforscher Gifreu Castells mit folgendem Zitat: „Any project that starts with an intension to document the „real“ and does that so by using digital interactive technology.“

Ebenfalls erwähnt Andrea Figl die Definition von Dayna Galloway: „Any Documentary that uses interactivity as a core part of its delivery mechanism.“⁴⁴ Andrea Figl arbeitet in ihrem Buch zudem heraus, dass das „Genre“ der Webdoku eng verknüpft ist mit den technischen Entwicklungen: Daten verlustfrei zu speichern und abzuspielen, kopieren und zuzugreifen – die technischen Voraussetzungen der Webdoku und des interaktiven Dokumentarfilms haben sich massiv verändert z.B. seit den 1990er Jahren durch erhöhte Bandbreiten von Internetverbindungen.⁴⁵

Im Folgenden möchte ich zwei Beispiele von interaktiven Dokumentarfilmformaten ausführlicher beschreiben, die dem Genre Film mehr verwandt sind als dem eher journalistischen Format der Webdoku.

Fieldtrip ist ein interaktiver Dokumentarfilm über den ehemaligen Flughafen Tempelhof und das Tempelhofer Feld, die größte Freifläche in Berlin. Er ist ein gutes Beispiel für eine gelungene Form des interaktiven Dokumentarfilms.⁴⁶

Das Autor*innen- und Produzent*innenteam hat das Projekt für die Online-Ausgabe der Tageszeitung Tagesspiegel realisiert. Die gefilmten Interviews der Personen sind auf einer interaktiven Karte des Geländes verortet. Während man das Gelände des Tempelhofer Feldes erkundet, erfährt man von unterschiedlichen Personen ihre persönlichen Geschichten und Verbindungen zum Ort. Die Auswahl und Reihenfolge der Interviews sind von den Zuschauer*innen bzw. User*innen des Computerinterfaces frei wählbar.

Umgesetzt von einem Dokumentarfilmteam, kommen Zeitzeugen in Interviews zu Wort, wie auch Freizeitbesucher*innen des riesigen Geländes, welches längst zu einem beliebten Naherholungsgebiet geworden ist. Es entsteht somit ein kaleidoskopischen Einblick in verschiedene Perspektiven und Geschichten. Der interaktive Dokumentarfilm wurde auf einer Webseite veröffentlicht.

Ein weiteres Beispiel möchte ich hier nennen: **High Rise –Universe Within** ist ein interaktiver Dokumentarfilm von Katharina Cizek produziert mit dem NFB (National Film Board) und der Tageszeitung New York Times aus dem Jahre 2015.⁴⁷

⁴⁴ Galloway Dayna: From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary, [Journal of Media Practice](#), 2007

⁴⁵ Figl, Andrea: *Webdoku – Geschichte, Technik, Dramaturgie*, UVK Verlag, Konstanz 2015S. 67 und S. 73.

⁴⁶ Fieldtrip, Ein interaktiver Dokumentarfilm von Eva Stotz, Frédéric Dubois, Joscha Jäger, zuletzt aufgerufen am 02.01.2021 von www.fieldtrip.berlin

⁴⁷ Cizek Katharina; NFB, 2015, Aufgerufen zuletzt am 30.12.2020 von <http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#index>

Es handelt sich um einen aufwendig recherchierten Dokumentarfilm zum Thema Wolkenkratzer bzw. Hochhäuser und zeigt fragmentarische Ausschnitte persönlicher Schicksale und Lebensgeschichten in dieser spezifischen weltweit verbreiteten Architekturform. Zu Beginn lernen wir drei Figuren kennen, wir können uns entscheiden zwischen einem Mädchen, einer Frau und einem Mann, die jeweils als Leitfiguren durch die unterschiedlichen Geschichten und Wolkenkratzer führen. Die Grundlage ist eine architektonische und geografischen Erzähllinie – einmal die Orte der jeweiligen Wolkenkratzer und dann innerhalb der Wolkenkratzer in die Vertikale gehend die Geschichten aus den Wolkenkratzern.

Universe within ist der interaktive Dokumentarfilm – während *High Rise* als Überbegriff mehrere mediale Elemente zum gleichen Thema umfasst. Die Autorin Katharina Cizek schuf basierend auf ihrer mehrjährigen Filmrecherche ein crossmediales dokumentarisches “Storyuniversum” zum Thema Wolkenkratzer und der interaktive Dokumentarfilm ist ein Teil davon.

Technische Entwicklungen beeinflussten seit jeher die Art wie Filme gemacht werden. Im dokumentarischen Bereich heißt dies eben auch, dass andere Filme entstehen können, die auf ihre Form bezogen interaktiv und nichtlinear sind. Heutzutage bieten sich durch die technischen Erneuerungen Möglichkeiten gleiche Inhalte anders zu erzählen oder für die Inhalte adäquate Formen zu finden.

3.4 Crossmedial, Transmedial, Digital Storytelling

Im digitalen Storytelling also im Grenzbereich zwischen journalistischen, multimedialen Inhalten und Filmprojekten mit interaktiven und nichtlinearen Funktionen, differenziert man zwischen transmedialem und crossmedialem Storytelling.

Jeweils für sich abgeschlossene einzelne Stories einer Storywelt – die in verschiedenen Medien erzählt werden – sind dem Begriff des crossmedialen Erzählens zuzuordnen, z. B. ein Spielfilm, dessen eigenständige Teile als Hörbuch und als Comic weitererzählt werden. (hierzu zählt auch das genannte Beispiel *Universe within – Highrise* von Katharina Cizek.

Wird jedoch eine Story medienübergreifend erzählt, wenn beispielsweise die Inhalte auf verschiedenen Kanälen verbreitet werden, dann findet ein medienübergreifendes transmediales Storytelling statt.^{48 49}

⁴⁸ Vgl. Rautenberg, Kirsten: Medienwandel durch Crossmedia, UVK Verlag, 2015

⁴⁹ Vgl. Gerhards, Claudia: Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia, UVK Verlag, 2013

4 Interaktivität und Nichtlinearität in Videogames

Jedes "Videogame" beinhaltet eine Komplexität, die sich aufgrund der Hybridität von Bild und Ton, Interaktivität und Erzählung (Narration), durch Raum und Bewegung innerhalb des Games, durch Regeln und Aufgaben ergibt. Computerspiele mit ihrer impliziten Interaktivität werden nicht gesehen oder gehört - sie werden gespielt.

Videospiele werden durch die Entscheidungen und die jeweilige "Performance" von Spieler*innen beeinflusst. Der Output, das Spielerlebnis, hängt entscheidend davon ab. Sie sind per se interaktiv und nichtlinear spielbar.

Das junge Genre und Medium hat sich innerhalb der letzten zehn Jahre massiv weiterentwickelt, so dass seine Entwicklung hier nur fragmentarisch beleuchtet werden kann. Die Gründe der Weiterentwicklung liegen, ähnlich wie im Genre Film, unter anderem auch in den technischen Möglichkeiten und den Entwicklungen des Internets. Ein Beispiel dafür sind MMO – Massive Multiplayer Online Games – in denen sich Millionen von Spieler*innen zeitgleich online in einem Spieleuniversum treffen, gegeneinander antreten, sich austauschen und gemeinsam Herausforderungen oder "Challenges" meistern können.

4.1 Homo Ludens – Die Lehre vom Spiel

Die sogenannten Game Studies – die junge Wissenschaft der Games, oder auch Computergames, bezieht sich unter anderen auf Theorien von Johan Huizinga, die er in seinem Buch „Die Lehre vom Spiel“ entwickelt. Sie werden auch Ludologie genannt und basieren auf dem Werk Homo Ludens (der spielende Mensch).

Johan Huizinga (1872 – 1945) war ein niederländischer Kulturphilosoph und Historiker, der in seinem Buch "Homo Ludens" (1938) das Spiel als ein entscheidendes Element der Kulturwerdung des Menschen beschreibt. Jedoch erwähnt der Autor das Spiel nicht als ein Produkt von Kultur, sondern als einen Vorläufer von Kultur:

„Spiel ist älter als Kultur; denn so ungenügend der Begriff Kultur begrenzt sein mag, er setzt doch auf jeden Fall eine menschliche Gesellschaft voraus, und die Tiere haben nicht auf die Menschen gewartet, dass diese sie erst das Spielen lehrten.“⁵⁰

⁵⁰ Huizinga Johan: Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel 1939

Der Philosoph und Soziologe Roger Caillois beschäftigte sich 20 Jahre nach Huizinga mit Spieltheorien, um diese erweitert bzw. aktualisiert darzulegen. Roger Caillois definierte sechs fundamentale Eigenschaften eines Spiels:

- Es muss sich um eine freiwillige Zusammenkunft der Spieler*innen handeln.
- Spielen ist unproduktiv.
- Es handelt sich um ein sowohl zeitlich, als auch räumlich begrenztes Ereignis.
- Es gibt feste Regeln.
- Während des Spiels eröffnet sich eine fiktive Wirklichkeit.
- Es gibt eine Offenheit in Ablauf und Ende des Spiels.

In seinem Buch "Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch" erweitert er zudem die Spieltheorie von Huizinga um den Aspekt der inneren Haltung der Spieler*innen – die er in die Begriffe *agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx* aufschlüsselt.⁵¹

4.2 Unterscheidungsmerkmale von Spielen

Es gibt unterschiedliche Arten Games zu definieren. Jane Mc Gonigal fasst dies in ihrem Buch *Besser als die Wirklichkeit!* so zusammen: Spiele strukturieren Erfahrung auf bestimmte Weise und die Teilnahme am Spiel ist freiwillig.

"Diese Freiheit setzt voraus das schwierige Aufgaben oder Anstrengungen innerhalb des Spiels als angenehm und lohnende Arbeit empfunden werden."⁵²

"Ein Spiel zu spielen bedeutet aus freien Stücken Hindernisse zu überwinden."⁵³

Als Nicht-Gamerin aus dem Bereich Film, wie ich es bin, ist genau dieser Aspekt, der das Interaktive betont, interessant, denn dadurch wird deutlich, wie sich die Rezeption von Film und Game grundlegend unterscheidet. Der Unterschied zum Film heißt es eben: Aktiv sein, etwas tun! Handeln im Spiel statt Wahrnehmen, Aufnehmen, also statt Rezeption.

⁵¹ Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch, Berlin 2017

und Vgl. Aufgerufen am 30.12.2020 von: <https://www.ludologie.de/institut/was-ist-ludologie/>

⁵² Vgl. Salen Katie, Zimmerman Eric: Rules of play: Game Design Fundamentals, Cambridge MIT Press, 2003

⁵³ Vgl. Suits Bernard: the Grasshopper: Game, Life and Utopia, 2005 S.38

4.3 Videogames als dynamische Systeme

Videospiele können als dynamische Systeme beschrieben werden:

“Games are dynamic systems (...) While every poem or every song is certainly a system, games are dynamic systems in a much more literal sense. From Poker to Pac_man to Warcraft, games are machines of inputs and outputs that are inhabited, manipulated and explored.“⁵⁴

Um die Möglichkeiten von interaktiven und nichtlinearen Erzählstrukturen besser verstehen zu können, möchte ich hiermit einen Einblick in die junge Forschung der Game Studies geben.

Warum sich analoge, nichttechnische Spiele elementar von digitalen zeitgenössischen Videospielen unterscheiden, erläutert Freyermuth in seinem Buch „Games Design, Game Studies“ ausführlich. Es wird ein historischer Einblick in die Geschichte und Theorie der Computerspiele aufgefächert. Und es geht um folgende Frage: Wie verändern Videospiele alltägliche Denk- und Handlungsweisen? In Videogames eröffnen sich Möglichkeiten, das Denken neu zu strukturieren und Erzählungen anders einzubetten und zu vermitteln.

Unser Erlebnishorizont im realen Leben versus Spielerfahrungen in Games vermittelt konzentrierte und intensivere Gefühle, die Wirklichkeit wirkt im Vergleich zur Welt in Computergames nahezu “zerbrochen“ behauptet Jane Mc Gonigal in ihrem Buch *Besser als die Wirklichkeit*.⁵⁵

Das menschliche Bedürfnis nach Spielen ist mehr als 3000 Jahre alt, u.a. weil Games menschliche Bedürfnisse nach Belohnung, Erfolg und Bestätigung befriedigen. Als weiterer Grund für den Erfolg von Spielen lässt sich Eskapismus nennen, der passive Rückzug aus der Wirklichkeit, wobei es sich um eine negative Hingabe in Spielerlebnissen handelt.

In der Spieleentwicklung fließen laut Jane Mc Gonigal Aspekte unterschiedlichster Wissenschaften ein, wie Psychologie, Kognitionswissenschaften, Soziologie, Wirtschafts- und Politikwissenschaften, Performancetheorie, Informatik und weitere.⁵⁶

Laut Zukunftsprognosen des in Palo Alto ansässigen *Institute for the future* (ITF) bleiben die Grundbedürfnisse des Menschen weitgehend gleich, jedoch verändern sich Technik, Kultur und Klima.⁵⁷

Computerspiele sollten in erster Linie als komplexe Systeme verstanden werden, nicht als “Software“, die nur auf dem rationalen Level funktioniert, sagt der Gamedesigner Tadhg Kelly in seinem Artikel „What is a Video Game?“⁵⁸

⁵⁴ Zimmermann, Eric: Manifesto of a Ludic Century, 2013 with an essay about it from Heather Chaplin [Aufgerufen](https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204) zuletzt am 01.01.2021 von: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> und ebenfalls erschienen in MIT Press book, *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, 2014

⁵⁵ Mc Gonigal, Jane: *Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern*, Heyne Verlag, 2011, S.11

⁵⁶ Mc Gonigal, Jane: *Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern*, Heyne Verlag, 2011, S.18

⁵⁷ Ebd., S.14

⁵⁸ Kelly Tadhg, [Aufgerufen](https://whatgamesare.com) zuletzt am 03.12.2020 von whatgamesare.com

4.4 Warum Spiele glücklich machen

Der Spielepsychologe Brian Sutton-Smith erklärt den Erfolg von Spielen so: "Das Gegenteil von Spielen heißt nicht Arbeit, sondern Depression."⁵⁹ Beschäftigt man sich mit Spiel- bzw. Gametheorie aus psychologischer Perspektive stellt sich die Frage: Warum machen uns unnötige Hindernisse im Spiel glücklich? Sie erzeugen positive Emotionen!

„Spiele machen glücklich, weil sie harte Arbeit bedeuten, die wir uns selbst aussuchen.“⁶⁰

Verschiedene neurologische und physiologische Systeme, sprich: Aufmerksamkeits-, Belohnungs-, Motivations-, Gefühls- und Erinnerungszentren im Gehirn werden durch Spiele aktiviert. Die Verknüpfung und Verbindung mit menschlichen Glücksempfindungen und positive emotionale Stimulationen sind gegeben. Das Stichwort ist auch Produktivität.⁶¹ Der Musiker und Komponist David Sudnow beschreibt in seinem Buch "Pilgrim in the Microworld"⁶² aus dem Jahre 1979 wie er zum ersten Mal "Breakout" vom Atari spielt und feststellt: "Mir eröffnete sich eine völlig neue Welt, die ich nie zuvor gesehen hatte."⁶³

4.4.1 Flow, Fiero, Naches – Emotion und Belohnung in Games

Die folgenden Begriffe beschreiben game-spezifische (positive) Emotionen und Zustände.

Flow nennt man die Befriedigung durch Ausschöpfung unseres Leistungspotenzials bei Games. Wenn wir im Flow sind, wollen wir einfach nicht aufhören. Mihály Csikszentmihályi, Psychologe und Glücksforscher, entwickelte ausgehend von früheren Spiel- und Lernforschern wie Hans Scheuerl den Begriff Flow bzw. die Flow Theorie. Er beschreibt das Flow-Erlebnis als Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehend.⁶⁴

Laut Mihály Csikszentmihályi entsteht Flow in der Kombination von gewählten Zielen, kontinuierlichem Feedback und Hindernissen im "Game", die den eigenen Fähigkeiten entsprechen.

Fiero beschreibt ebenfalls eine positive Emotion im Gamebereich und zwar das Hochgefühl, dass z.B. nach dem Sieg über einen Gegner zu spüren ist und mit körperlichen Reaktionen wie Arme hochreißen und jubeln verbunden sein. Es handelt sich dabei um ein mächtiges neurochemisches Hochgefühl bei dem eine neurobiologische Simulation des Suchtzentrums erfolgt.⁶⁵

⁵⁹ Sutton-Smith, Brian: The Ambiguity of Play, Cambridge, Harvard press 2001, S.198

⁶⁰ Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, 2011, S.42, S.41

⁶¹Ebd., S.43

⁶² Sudnow, David: Pilgrim in the Microworld, NY; Warner Books, 1983

⁶³ Sudnow David, Aufgerufen zuletzt am 02.01.20221 von www.sudnow.com/

⁶⁴ Csikszentmihályi Michály: Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen, 1975

⁶⁵ Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, 2011, S.48

Naches kann als stellvertretenden Stolz beschrieben werden, der Wortursprung ist jiddisch und meint jemand von uns ist erfolgreich.⁶⁶

Es handelt sich in allen genannten Begriffen um begehrenswerte Gefühle von Gamern, die auch der Kognitionspsychologe Chris Bateman in einer Studie mit 1000 Gamern als begehrte Videogame Emotions beschreibt. Batemann nennt wiederum Paul Ekman, Anthropologe und Psychologe, der zu nonverbalen Kommunikation forschte und die *six basic emotion through face recognition* entwickelt hat, als Referenz.

4.4.2 Gefühlte Gemeinschaft und Epische Momente

MMO ist die Abkürzung für Massively Multiplayer Online Game, wie zum Beispiel World of Warcraft. Sie sind aus vielerlei Aspekten interessant, besonders jedoch aufgrund des Aspekts der gefühlten Gemeinschaft. Entgegen dem Trend zur "Individualgesellschaft" wie ihn der Psychologe Martin Seligman diagnostiziert⁶⁷, befriedigen digitale MMO Spiele den Wunsch nach Gemeinschaft, Austausch, Vergleich und auch Kooperation.

In WoW teilt man die virtuelle Umgebung mit anderen Spieler*innen, selbst wenn Missionen erfüllt werden, die man als Einzelspieler*in ausführt. Es gibt immer wieder kleine Interaktionen, die eine Präsenz der Gemeinschaft fördern, ebenso wie ein "Ich bin nicht alleine" Feedback.

Bedürfnisse werden gesehen und erfüllt, Fähigkeiten verbessert, es gibt Publikum und direkte Belohnungen.⁶⁸ Jean M. Twenge, Psychologin, wird in dem Buch von Jane Mc Gonigal erwähnt und ihr Gedankengang wie folgt beschrieben: Selbstwerteinschätzung und Selbsterfüllung sind eng verknüpft damit, dass die Leistung von anderen Menschen als wertschätzend wahrgenommen wird. Dies wird als emotionale Belohnung wahrgenommen.

Ein nicht zu unterschätzender emotionaler Effekt ist das Gefühl Teil etwas Größerem zu sein, das man auch als episches Gefühl beschreiben kann. Was der Spieler/ die Spielerin im MMO Game macht, hat ggf. Bedeutung für die gesamte Gemeinschaft der jeweiligen Spielewelt.

Oftmals gehen die Handlungen über das Alltägliche hinaus. Heldentaten erzeugen Ehrfurcht, gefüttert durch die digitalen Landschaften und virtuellen epischen Orte, die wie Vorlagen für epische Taten gelesen werden können. Das Gefühl des Epischen wird durch Sound und Sounddesign, Soundtracks gelenkt und verstärkt – ein dramaturgisches Werkzeug, welches das Medium Film bereits seit Ende des Stummfilms nutzt.

Spiele (besonders Multiplayerspiele) werden zu Kollaborationsplattformen, denn die gemeinsame Basis, die geteilte Zeit, Konzentration, der synchronisierte Einsatz und die gegenseitige Anerkennung führen unter anderem zu kollektivem Engagement.

Welche neueren Entwicklungen damit einhergehen, ist an der Life-Streaming Plattform Twitch zu sehen. Hier sieht man nicht nur den Gamer*innen beim Spielen zu (Lets Play), sondern ist live beim

⁶⁶Ebd., S.118

⁶⁷Seligman, Martin: Games Beyond Entertainment conference in Boston, 2011

⁶⁸Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, 2011, S.120

Gameplay dabei – kann direkt im Chat live kommentieren und ggf. auch vertreten als Avatar im Game selbst mit anderen interagieren.⁶⁹

4.4.3 Immersion

Was heißt es, involviert zu sein, in das Video-Spiel einzutauchen und darin aufzugehen?

„To immerse“ bedeutet wörtlich eintauchen. Der Begriff der „Immersion“ ist ein Fachbegriff aus der Computerspielkultur und beschreibt das besondere Erleben der Computerspieler, die während des Spielens von der virtuellen Welt regelrecht absorbiert werden und sich als ein Teil dieser Welt empfinden und alle Wahrnehmung auf das Spiel lenken, sodass die Außenwelt komplett ausgeblendet wird.⁷⁰

4.5 Plot-based (story-based) Storytelling

Interaktives Storytelling in Virtuellen Umgebungen (VR) erhielt eine Menge Forschungsinteresse in den letzten Jahren. Weil Story und Character als die zwei wichtigsten Elemente einer Erzählung gelten, gibt es aktuell zwei Schwerpunkte der Forschungsrichtung im Bereich des „interaktiven Nicht-linearen Storytellings“: Plot-basiertes und charakter-basiertes interaktives Storytelling.

Chris Crawford, Game Designer und früher Visionär interaktiver Stories in Computerspielen, stellt klar: „Interactive storytelling systems are *not* games with stories“⁷².

Er beschreibt eine „narrative Matrix“ als Simulation von Erzähllogiken, die tatsächlich interaktiven Geschichten zugrunde liegen müssen. Er benennt das Problem von Plot versus Interaktivität, welches er mit Kontrolle der Spieleentwickler*innen versus größtmögliche Interaktivität vergleicht. Denn ist der Plot (also die Story oder die Geschichte) wirklich interaktiv, dann sollten die Spieler*innen die Story auch beliebig verändern können während des Spiels. Aber wenn die Spieler*innen die Story nach ihrem Geschmack ändern können, dann kann das Spieleentwicklerteam die Dramaturgie des Spiels nicht komplett kontrollieren.⁷³

Einige nonlineare und interaktive Erzählstrukturen sind plot-basiert, weil der Fokus auf der Plot-Struktur liegt. Es ist damit einfacher, die Stimmigkeit und Nachvollziehbarkeit der Geschichte zu halten, aber tendenziell sind die Möglichkeiten der Interaktion limitierter.⁷⁵

⁶⁹ Vgl. Freyeremuth Gundolf: Games I Game Design I Game Studies. Eine Einführung Bielefeld, 2015

⁷⁰ Vgl. Murray Janet, Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace, 1997, S.98 f.

⁷² Crawford Chris, On interactive storytelling , Aufgerufen zuletzt am 02.01.2021 von:

<https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321864970/samplepages/0321864972.pdf>

⁷³ Ebd.

⁷⁵ Camanho, Ciarlini, Feijo, Furtado, Pozzer: Models for Interaktive TV Storytelling, VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, Rio de Janeiro, IEEE Library, 2009

Genres, die an Realismus gebunden sind, brauchen mehr Zusammenhang und Stimmigkeit, aber eine freiere, direktere Interaktion zwischen den Charakteren kann zu einer motivierenderen Erfahrung führen.

4.6 Character-based Storytelling

Bei dem Begriff "character-based Storytelling" handelt es sich um interaktives Storytelling basierend auf Konzepten der Artificial Intelligence (AI). Der Fokus liegt auf den Charakteren, die als autonome Agenten programmiert werden. Die Geschichten entwickeln sich aus den Interaktionen zwischen den Charakteren. Im Vergleich zum plot-based Storytelling ist es einfacher, eine direkte Interaktion des Users mit den Charakteren zu schaffen, aber es ist schwieriger die Geschichte stimmig und nachvollziehbar zu halten.⁷⁶ Ein sehr erfolgreiches Beispiel für ein Spiel, das character-based konzipiert und programmiert wurde, ist das Spiele-Universum Sims.

Ein typisches interactive Storytelling System wäre wie folgt konzipiert: Autonome virtuelle Charaktere generieren den Verlauf der Erzählung durch ihre real-time Interaktion und durch ihr Verhalten. Die Nutzer*innen steuern einen Charakter, beeinflussen dadurch Verhalten und daraus folgende Aktionen, die den Verlauf der Geschichte generieren. Das System variiert durch das jeweilige "Character Behaviour". Den Rahmen dafür bildet ein programmiertes Superset aller möglichen Verhaltensweisen, repräsentiert durch einen Plan für jeden Charakter.⁷⁷

Marc Cavazza, Fred Charles, Steven J. Mead formulieren es so:

„Character-based Storytelling heißt, dass die Charaktere autonom und dynamisch agieren, um somit die Story zu generieren. User können die fiktionale, virtuelle Umgebung beeinflussen, z.B. ein Objekt entwenden, welches der Charakter sucht oder einen Rat geben, daraus folgt beispielsweise, dass sich das Verhalten (Behaviour) des Charakters ändert, sich die Situation im Spiel dramatisiert und sich die Geschichte anders weiterentwickelt.“⁷⁸

Plot-based und character-based (hybrid)

Eine Kombination aus plot-based und character-based Storytelling beinhaltet einerseits die Autonomie der Charaktere, andererseits wird das Verhalten der Charaktere jedoch mit einem sogenannten "Drama-Manager" abgeglichen, der die Logik der Geschichte erhält.

Beispiel für solch eine hybride Form ist „Façade“. Das ist ein auf künstliche Intelligenz basiertes Kunst- und Forschungsexperiment in Bereich des "electronic narrative" aus dem Jahre 2006. Es ist ein interaktives, nonlineares Game, welches mit real-time virtuell gerenderten 3D Charakteren ausgestattet ist. Der hybride Storytelling-Ansatz geht über eine Branching oder eine

⁷⁶ Ebd.

⁷⁷ Cavazza, Marc, Fred Charles, Steven J. Mead: Character-based Interactive Storytelling, Interactive Storytelling for intelligent virtual actors technology, IEEE Library, 2002

⁷⁸ Cavazza, Marc, Fred Charles, Steven J. Mead: Character-based Interactive Storytelling, Interactive Storytelling for intelligent virtual actors technology, IEEE Library, 2002

Hyperlinkstruktur hinaus. Die Storyarchitektur in „Facadé“ unterstützt emotionales und interaktives Charakterverhalten (Character behaviour) und kombiniert dies mit einem „drama-managed plot“.

4.7 Players Point of View

Nichtlineares und interaktives Storytelling erfordert die spezielle Aufmerksamkeit auf den „Players Point of View“, d.h. auf die Beziehung zu den Charakteren und Events aus Spieler*innenperspektive.⁷⁹

Die Rezipienten der Erzählung werden im Rahmen von nonlinearen und interaktiven Erzählstrukturen zum Teilhaber*innen und Miterzähler*innen, sie nehmen Einfluss auf den Verlauf der Erzählung. Deshalb ist die Beziehung, die sich zu den Charakteren innerhalb einer flexiblen Erzählstruktur aufbaut, elementar.

“The key will be the relationship that the user has to the characters in the story!”⁸⁰

Spricht man von dem „Players Point of View“ wird zwischen First Person, Second Person und Third Person Point of View unterschieden. Die jeweilige Erzählperspektive beeinflusst den Blick auf die erzählte Welt bzw. Story.

Der First Person Point of View beschreibt die Ich-Perspektive, d.h. die Geschichte wird wie aus den Augen des Charakters erzählt. Vergleichbar ist diese Perspektive mit der subjektiven Kameraführung, die in Filmen ein bildsprachliches Mittel ist.

Welcher Grad bzw. welche Art der Interaktion das Erleben einer Geschichte fördert, hängt u.a. stark mit den folgenden drei Elementen zusammen:

Was ist der Inhalt der Geschichte? Welche nonlineare Erzählstruktur ist passend dafür und welche Charaktere treten auf? Aus welcher Perspektive wird die Geschichte erzählt?

4.8 Worldbuilding

Worldbuilding ist ein System, um fiktionale Welten zu erschaffen – mit spezifischen sozialen und gesellschaftlichen Strukturen, geografischen Merkmalen, Regeln und Verhaltensweisen. Innerhalb eines „Storyuniverse“ können sich anhand von den festgelegten Parametern plausible Charaktere, Konflikte und Erzählstränge bilden. Diese Herangehensweise funktioniert beispielsweise für Film, TV, Game und Interactive Media, hat aber ebenso Potenzial für urbane Planungs- und Transformationsprozesse.⁸²

Aus Perspektive des Storytellings liegt der Vorteil dieses aufwendigen „World Building“ Prozesses vor allem darin, dass sich in ein solches fiktionales Weltmodell immer neue Charaktere und Erzählstränge integrieren lassen.

⁷⁹ Pearce, Celica: In and Outs of Non-linear Storytelling, Acm Library, 1994

⁸⁰ Ebd.

⁸² Mc Dowell, Alexander: 5D Global Studio, World building Media Lab, School of Cinematic Arts, California, USC

“A never ending setting of possible stories“ ermöglicht Erweiterungen und unterschiedliche Einstiegsmöglichkeiten in die jeweilige fiktionale Welt. Von Henry Jenkins werden diese Einstiegsmöglichkeiten daher auch als rabbit holes bezeichnet.⁸³ Eingesetzt wird dies im Bereich Gaming, in großen Filmproduktionen (Star Wars) und in größeren interaktiven Projekten. Die Triologie “Herr der Ringe“ von T.R. Tolkien baut ebenfalls auf einem “World Building“ Prozess auf, ebenso wie die Science Fiction Romane der Autorin Ursula LeGuin - diese fiktionale Welten haben eigens geschaffene Topografien mit dazugehörten Landkarten und eigens entwickelten Sprachen.

4.9 Open World Games, Sandbox Games

Open World ist ein Begriff aus dem Game Design und definiert Spiele, in denen es keine vorgegebene Handlung gibt, d.h. Spieler haben überdurchschnittlich viele Freiheiten und Möglichkeiten das Spiel zu spielen. Spezifisch für Open-World-Spiele ist die von Spielbeginn an ungehinderte Bewegungsfreiheit. Die Spieler entscheiden selbst, was sie wann und wie in der fiktionalen Welt erkunden möchten.⁸⁴ In einem Open World Setting verfolgt der Autor/die Autorin keine “Story Control“ bzw. ist das Vermitteln einer festgelegten Story (Plot) nicht Intension dessen.

Eine große, offene Spielwelt („Open World“) ist oft die Grundlage für sogenannte Sandbox Games, die z.B. unter Kinder und Jugendlichen sehr beliebt sind, wie das Spiel Minecraft.

Sandbox im Game Design steht laut Steve Breslin, einem Game-Autor, als Metapher für das Spielen in einer Sandbox und dem Kreieren einer kompletten imaginären Welt in dieser virtuellen Sandbox.

“This metaphor between the virtual and literal sandbox is noted by architectural scholar Alexandra Lange, with a sandbox describing any bounded environment that offers freedom to explore and construct.⁸⁵

4.10 Serious Games, Gameifikation, Multimediales

Lernen

Serious Games (Ernste Spiele) beschreibt digitale Spiele, die weniger der Unterhaltung dienen – aber derartige Spielmechanismen integriert haben. Serious Games und Lernspiele haben das Anliegen mit spielerischen Mitteln von Games Information und Bildung zu vermitteln.

⁸³ Jenkins, Henry: Transmedia Storytelling 101, 2007

⁸⁴ Dunne, Anthony, Fiona Raby: Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming, MIT Press, 2013

⁸⁵ Vgl. Lange Alexandra: The Design of Childhood, 2018

Ein Beispiel dafür wären Spiele in Bereichen wie Umweltschutz, Community Work, Bildung oder bei demokratischen Beteiligungsprozessen etc.⁸⁶ Darüber hinaus gibt es News Games, die auf investigative Recherchen basieren, z.B. in einem Amazon Logistikzentrum.⁸⁷

Der Begriff **Gameifikation** meint die Übertragung von Spielregeln und Dynamiken in "andere" Kontexte. Z.B. Gameifikation von Stadtentwicklungsprozessen mit Bewohnern, bei denen die Lösung realer Probleme und Aufgaben mit Dynamiken von Computerspielen bzw. Spieltheorien angegangen werden⁸⁸. Mit diesem Ansatz lassen sich positive Effekte von Games auf andere Bereiche übertragen, es ist eine Form der engagierten und involvierten Beteiligung mit Einsatz von Spielmechanismen.

Um die Beliebtheit und steigende Relevanz von Computerspielen zu nutzen, wird Lernen mit Games verknüpft werden. Es gibt unterschiedliche Varianten: Software, die entweder spielerisch Lerninhalte vermittelt, multimediales Lernen als normale Vermittlungsform oder Film und Kultur als Inhalte der Kulturvermittlung mit technischen Tools. Mit Blick auf ein beliebig gewähltes Computerspiel wird klar, dass der Spieler oder die Spielerin im Spiel Aufgaben zu lösen hat, ähnlich wie bei Lehr- oder Lernaufgaben. Das Spiel ist dann nicht Ablenkung oder Belohnung für das Lernen, sondern Lernen findet durch Spielen statt. Das Spiel ist selbst der Lernraum. Die Diskrepanz zwischen Spielewelt und traditioneller Schule und Lehre ist enorm. Marc Prensky stellt in seinem Buch "Teaching Digital Natives" die Frage, ob die ideale Schule ein Spiel sei?⁸⁹

5 Digitale Bildung und kulturelle Bildung

Diese Masterarbeit ist aus der Perspektive der künstlerisch experimentellen Bildung geschrieben. Wissen ist nicht gleich Bildung – aber was genau bildet?

Mehr denn je schreitet die Digitalisierung in nahezu allen Lebensbereiche voran. Im Zeitalter der Wissens- und Informationsgesellschaft stellt sich die Frage nach digitaler Bildung und nach kultureller Bildung neu und dringlicher. Eine Veränderung der Gesellschaft und somit auch der Bildung im Rahmen der Digitalisierung hat Folgen, die in der Langfristigkeit und "Massivität" dem Umschwung zu Beginn der Industrialisierung gleichkommen.

Der Futurologe Alvin Toffler formuliert folgende These: die Analphabeten des 21. Jahrhunderts werden nicht jene sein, die nicht lesen und schreiben können, sondern jene die nicht lernen, verlernen und neu lernen.

⁸⁶ Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, 2011 und aufgerufen zuletzt am 02.01.2021 von:

<https://digital-spielend-lernen.de/gamification-game-based-learning-serious-games-wo-ist-da-der-unterschied>

⁸⁷ Weck, Andreas: Newsgame zeigt den Arbeitsalltag der Amazon-Lagerarbeiter, 1.3.2019, t3n,

<https://t3n.de/news/newsgame-zeigt-amazon-lagerarbeiter-arbeitsbedingungen-alltag-gig-worker-1147197/>

⁸⁸ Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, 2011,S.18

⁸⁹ Prensky Marc: Teaching Digital Natives – Partnering for Real Learning, 2010

Der Bereich Digitale Bildung geht über die Vermittlung von technischen Fähigkeiten hinaus, setzt er doch auch kreative Prozesse und Medienreflexion voraus. Gleichzeitig beinhaltet die Vermittlung kultureller Bildungsprojekte oftmals – aber nicht zwingend – die Verwendung von digitalen Werkzeugen.

Die Relevanz von Kultureller Bildung steht für mich vor allem für einen Gegenpol zu durchkommerzialiserten Lebenswelten (real und digital) - Kultur ist Identifikation und Wissenspool – jenseits von Verwertungsmechanismen. In den Worten des Schriftstellers Paul Austers:

"Der wahre Sinn der Kunst liegt nicht darin, schöne Objekte zu schaffen. Es ist vielmehr eine Methode, um zu verstehen. Ein Weg, die Welt zu durchdringen und den eigenen Platz zu finden."⁹¹

5.1 Kulturelle und ästhetische Bildung, Filmbildung

“Kulturelle Bildung bedeutet Bildung zur kulturellen Teilhabe. Kulturelle Teilhabe ist die Partizipation an einem künstlerisch kulturellen Geschehen einer Gesellschaft im Besonderen und an ihren Lebens- und Handlungsvollzügen im Allgemeinen,“⁹² schreibt Karl Ermet auf dem Online-Auftritt der Bundeszentrale für politische Bildung. Der sogenannte produktive Kern seien die Künste und Künstler*innen mit ihren Inhalten, Herangehensweisen und spezifischen Kenntnissen.

“Die Autonomie der Kunst besteht nicht darin, Zwecke zu vermeiden, aber darin, die Zwecke frei wählen zu können.“⁹³

Wenn Künstler*innen für ein Projekt mit Schüler*innen arbeiten, welche neuen Perspektiven und Fähigkeiten werden vermittelt, was im normalen Schulalltag in anderen Kontexten nicht geleistet werden kann? Bei diesem hier beschriebenen Praxisprojekt öffnete sich ein Artikulationsraum an der Schnittstelle von kultureller Bildung, Filmbildung, künstlerischer Praxis und des Umgangs mit Neuen Medien, als auch der technischer Vermittlung. Im praktischen Vermittlungsprozess mit Künstler*innen fand u.a. ein Selbstermächtigungsprozess bei den Teilnehmer*innen statt.

Das Hamburger Rahmenkonzept zur Förderung der Kinder- und Jugendkultur (2004/2012)⁹⁴ ist eine Grundlage des LAG (Landesarbeitsgemeinschaft Jugendkultur) und beschreibt notwendige Schritte für die Zukunft der Kulturellen Bildung.⁹⁵ **Teilhabe und Selbstermächtigung** sind die obersten Ziele,

⁹¹Paul Auster Zitat von Bundeszentrale für politische Bildung Online, aufgerufen zuletzt am 02.01.2021: <https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/59910/was-ist-kulturelle-bildung>

⁹²Ermert, Karl: Was ist kulturelle Bildung? Bundeszentrale für politische Bildung, aufgerufen am 30.12.2020 von: <https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/59910/was-ist-kulturelle-bildung>

⁹³ Ebd.

⁹⁴<https://www.hamburg.de/contentblob/3481330/5a6200d09c7b60a8d9287932681bd383/data/rahmenkonzept-2012-drucksache.pdf>

⁹⁵ Menke Markus, Knauer Bettina: Magaziner Kinder und Jugendkultur Hamburg, Winter 2019/2020 Ausgabe

um Zugang zur Gesellschaft zu ermöglichen. Die Ermutigung sich selbst als kulturelle Akteur*innen einzubringen und sich durchzusetzen, ist elementar, denn Kultur ist ein operativer Begriff, der auf Teilhabe zielt.⁹⁶ Zum Hamburger Kulturgipfel 2019 heißt es in einem Text von Claas Greite: “Unsere Welt verändert sich immer schneller, das Tempo dürfte in Zukunft weiter rasant ansteigen. Wie aber bereiten sich die Bereiche Schule und Kulturelle Bildung auf diese Zukunft vor?”⁹⁷

Die voranschreitende Digitalisierung in allen Lebensbereichen, die kulturelle Diversität unter Schüler*innen, die Spiegel der Gesellschaft von morgen finden weniger in der klassischen Schule bzw. Schulbildung ihren Wiederhall als in prozessorientierten, freieren Formaten, die in Rückwirkung auf das traditionelle Schulkonstrukt wirken.

“Das Dilemma ist wie man künstlerischen Anspruch mit Partizipation verbindet.”⁹⁸ Hiermit beschreibt der Künstler Ron Zimmering, wie Künstler*innen in Vermittlungsprojekten, in der Pädagogik tätig sind. Der künstlerische Anspruch kann und soll nicht an erster Stelle in Vermittlungsprojekten stehen, sondern die Partizipation der Schüler*innen.

Wie reagieren Kinder auf experimentelle und künstlerische Filme?

Wozu im spezifischen Filmbildung ? Film als Kunst – Raum für Filmvermittlung

Filmbildung als kulturelle Bildung

„Andere Filme anders sehen“ lautete eine zentrale Forderung der Kommunalen Kinos in den 1970er-Jahren. Überhaupt erst einmal andere Filme zu sehen, ist schon ein guter Anfang – in diesem Sinne begann damals die filmkulturelle Bildungsarbeit.⁹⁹

In dem Positionspapier des Hauptverbandes Cinephilie vom November 2020 wird der Begriff Filmbildung und dessen Relevanz genauer erläutert und kontextualisiert:

“Ziel filmkultureller Bildungsarbeit ist es, Menschen aus unterschiedlichen sozialen und kulturellen Zusammenhängen mit Formen des Films vertraut zu machen, die ihnen in ihrem Alltag sonst kaum begegnen würden.“¹⁰⁰

Ausgehend davon, dass das Medium Film das 20. und 21. Jahrhundert massiv geprägt hat, sieht der HvC es als kulturpolitische Aufgabe, die Vermittlung von Filmkultur, Filmpraxis und Filmgeschichte tiefer in einen Bildungsauftrag zu integrieren. Abgrenzend zum “rein kommerziellen Film “ wird hier Filmkultur unabhängig von Verwertungszusammenhängen gesehen - Film wird als Kunstform und Kulturgut verstanden.

⁹⁶ ⁹⁶ Menke Markus, Knauer Bettina: Magazin der Kinder und Jugendkultur Hamburg, Winter 2019/2020 Ausgabe, S.6

⁹⁷ Greite Claas, Magazin der Kinder und Jugendkultur Hamburg, Winter 2019/2020 Ausgabe, S.8

⁹⁸ Zimmering Ron, Rede zum Auftakt des Hamburger Kulturgipfels 2019 und seinem Projekt Hamburger Menetekel am Schauspielhaus Hamburg

⁹⁹ Tietke Fabian: <https://www.filmdienst.de/artikel/44981/wozu-filmbildung> aufgerufen am 30.12.2020

¹⁰⁰ Positionspapier des Hauptverbandes Cinephilie, 17.11.2020, http://www.hvcinephilie.de/wp-content/uploads/2020/11/HvCPositionspapier_Filmbildung.pdf, aufgerufen am 15.12.2020.

Haltung und Urteilskraft aufgrund von praktischer Filmbildung ist mehr denn je relevant, im Zeitalter des Internets und dem scheinbar unendlichen Angebots des Medienkonsums. Der Hauptverband der Cinephilie betont jedoch: Filmbildung ist nicht mit Medienbildung zu verwechseln, da Bewegtbilder nicht per se Film sind. Gleichzeitig ist es auch ein Plädoyer für den klassischen Raum der Filmrezeption, dem Kino.

5.2 Digitale Mündigkeit

“Digitale Mündigkeit“ war ein Schwerpunktthema der Hamburgischen Körber-Stiftung 2019 als Begriff, der für mündiges Handeln im digitalen Zeitalter in einer Zivilgesellschaft steht.

Die Digitalisierung bringt nicht nur ständig neue Geschäftsmodelle, Dienstleistungen und Produkte hervor, sondern sie verändert auf grundlegende Weise, wie wir lernen, arbeiten, konsumieren und kommunizieren. Diesen Transformationsprozess aktiv mitgestalten zu können, anstatt rein ausgeliefert zu sein, setzt voraus, dass es Vermittlung digitaler Kompetenzen gibt. Die Körber-Stiftung spricht von einer digitalen Alphabetisierung und stellt klar:

“Allein die Nutzung digitaler Medien ist noch kein Fortschritt.“¹⁰¹

Warum ist der Bildungsbegriff mehr denn je in Zusammenhang mit technischer medialer Bildung in Zusammenhang zu sehen?

2007 gilt als Jahr der Einführung des Smartphones, die darauf folgende rasante Entwicklung bis 2019 hat zu 2,5 Milliarden User*innen von Smartphones weltweit geführt. Gerade Jugendliche nutzen vor allem ihr Smartphone für ihren Medienkonsum oder auch ihre Medienproduktion.

Dieter Baacke hat bereits in den 1970er Jahren vier zentrale Medienkompetenzen herausgearbeitet, die auch heute noch aktuell sind: Medienkritisches Denken, Medienkunde (Wissen über Medien und ihre Mechanismen), aktive Mediennutzung (sich selbst aktiv einbringen) und Mediengestaltung (kreative innovative Aktivitäten).

5.3 Schule und Bildung im Veränderungsprozess

Olaf-Axel Burow, Erziehungswissenschaftler, betont Ende 2019 auf dem Hamburger Kulturgipfel wie die Digitalisierung von Schulen einen radikalen Wandel verlangt. Er beschreibt, dass “unser

¹⁰¹ Lindner, Martin, Dejan Mihajlović, Jöran Muuß-Merholz, Axel Krommer, Philippe Wampfler: Routenplaner #Digitale Bildung Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen. Eine Orientierungshilfe im Digitalen Wandel, Hamburg 2019, S. 2

Bildungssystem für eine andere Welt geschaffen wurde, ein veraltetes Bildungsprogramm für das Zeitalter der Aufklärung und der Industrialisierung.“¹⁰³

Die Vermittlung von "Brockhaus"- Wissen, wie er es nennt, nach Schulfächern gegliedert, verliert in einem Zeitalter von digital zugänglicher Information und vernetzter Kommunikation, in der Fakten abrufbar und verfügbar sind, an Dringlichkeit bzw. verliert das Alleinstellungsmerkmal des Zugangs. Lernziele wie Kreativität, Innovation, fächerübergreifendes Interagieren gewinnen an Relevanz, eine Neuordnung von Strukturen tue Not.

Die große Lücke zwischen der Realität an den meisten Schulen und der Umwälzung (fast) aller Lebensbereiche durch die digitale Transformation ist sichtbarer und brisanter denn je. Dies wird spätestens im Rahmen der Covid 19-Krise, den Schulschließungen und darauffolgender radikaler Digitalisierung im improvisierten Rahmen sehr deutlich.

Myrle Dziak-Mahler, deren Schwerpunkte in der zukunftsfähigen Transformation des Bildungssystems liegen, sagt im April 2020 in einem längeren Interview: „Aber ein Modernisierungstau von zwei Jahrhunderten ist schon gigantisch, und der fällt uns gerade auf die Füße.“ Sie arbeitet als Geschäftsführerin des Zentrums für Lehrer*innenbildung an der Uni Köln.¹⁰⁴

In seinem Aufsatz "Bildung 2030 - Sieben Trends, die die Zukunft der Schule verändern werden" geht Olaf-Axel Burow auf folgende Punkte ein: Partizipation, Teilhabe, Schnittstellen. Und er nennt vier Kompetenzen, welche die Schule der Zukunft vermitteln sollte: Kreativität, Kollaboration, kritisches Denken und Kommunikation (Burow bezieht sich hier auf die 4K Kompetenzen eingeführt von Andreas Schleicher, OECD-Direktor für Bildung).

In einer Wissens- und Informationsgesellschaft ist der Abruf von digital und frei zugänglichem Wissen alleine nicht automatisch "bildend", erforderlich sei dazu eine möglichst vielfältige und interdisziplinäre Auseinandersetzung mit Inhalten, um den Wissens- und Denkhorizont zu erweitern. Dies stellt Dominik Schöneberg in seinem Blog Bildungsluecken dar. Der Lehrer und langjährige Blogautor definiert ebenfalls die Entfaltung der eigenen Persönlichkeit als eine der wichtigsten Facetten von Bildung. Im Mittelpunkt dieses Prozesses stünden die Fragen „Wer bin ich?“ oder auch „Was für ein Mensch möchte ich sein?“ – dieser Anspruch an Bildung fehle ihm in den 4K Kompetenzen Modell.¹⁰⁵

Für Kinder und Jugendliche ist heute ein großer Teil ihrer Lebenswelten, digital und online.¹⁰⁶ In dem Buch *Routenplaner #Digitale Bildung Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen. Eine Orientierungshilfe*

¹⁰³ Mitschrift aus einem Vortrag von Olaf Axel Burow auf dem Hamburger Kulturgipfel, November 2019

¹⁰⁴ Richter Markus im Gespräch mit Myrle Dziak-Mahler, Kommentar zu digitaler Bildung - Ein gigantischer Modernisierungstau, Aufgerufen zuletzt am 09.01.2021 von https://www.deutschlandfunkkultur.de/kommentar-zu-digitaler-bildung-ein-gigantischer.1264.de.html?dram:article_id=490505

¹⁰⁵ Schöneberg Dominik, Aufgerufen zuletzt am 09.01.2021 von: <https://bildungsluecken.net/762-schulentwicklung-warum-4k-als-leitidee-nicht-reichen>

¹⁰⁶ Vgl. Magazin für Kinder und Jugendkultur, Hamburg, S.21, Ausgabe Winter 2019/2020

im *Digitalen Wandel* wird von einem Leitmedienwechsel von der Buchkultur zur Netzkultur gesprochen.¹⁰⁷

Mitchel Resnick ist US-amerikanischer Professor für Lernforschung am MIT Lab, entwickelte die Programmiersprache Scratch für Kinder und prägte den Begriff "Lifelong Kindergarten"¹⁰⁸ Resnick argumentiert, dass aufgrund der schnelllebigen Veränderungen der Welt, Menschen und (auch Bildungsinstitutionen) vor allem Kreativität erlernen müssen, Imagination, Kreation, Spiel, Teilen und Reflektieren. Basierend auf Erfahrungen nach mehr als 30 Jahren im MIT Media Lab mit seinem Team, gilt dies als starkes Plädoyer für kreative Lernerfahrungen. Kindern die Möglichkeit zu geben an Projekten selbständig zu arbeiten, basierend auf Motivation, Problemstellungen etc. wird sie mehr darauf vorbereiten für eine Welt von morgen gewappnet zu sein, in der flexibles und eigenständiges Denken und Handeln wichtiger sind als je zuvor.

6 My City Game – Praxis und Konzept

Im Folgenden möchte ich das von mir entwickelte Projekt "my city game" über interaktive und nichtlineare Erzählstrukturen und dessen anschließende Umsetzung in einer Hamburger Schule beschreiben. Die Laufzeit des hier beschriebenen Projektes erstreckt sich von August 2019 bis zum Juni 2020 - inklusive Covid 19 Lockdown ab März.

Das Vermittlungsprojekt wurde in Kooperation zwischen dem Kulturhaus Dehnhaiide e. V./ Kulturpunkt e.V. (der Werkstatt Mixed Media im Kulturpunkt Barmbek Basch) und der Ilse-Löwenstein-Schule gemeinsam entwickelt und realisiert. Als künstlerische Projektleitung dieses Projekts entwickelte ich in Zusammenarbeit und Austausch mit Anke Amsink und Sabine Engelhart vom Kulturpunkt das Workshopprojekt. Von Seiten der Ilse-Löwenstein-Schule wurde die Konzeption und Möglichkeit der Umsetzung von dem Schulleiter Dr. Ingo Straub unterstützt. Das Projekt wurde gefördert durch den Hamburger Projektfonds Kultur und Schule.

6.1 Konzept des Projekts bzw. Workshops

In "my city game – die Schatzsuche" wird eine interaktive multimediale Geschichte aus dem Stadtteil Barmbek Süd erzählt – entwickelt und umgesetzt mit Schüler*innen der Ilse-Löwenstein-Schule Hamburg.

¹⁰⁷Lindner, Martin, Dejan Mihajlović, Jöran Muuß-Merholz, Axel Krommer, Philippe Wampfler: Routenplaner #Digitale Bildung Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen. Eine Orientierungshilfe im Digitalen Wandel, Hamburg 2019, S. 30 ff

¹⁰⁸ Resnick, Mitchel: Lifelong Kindergarten – Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play, MIT Press, 2017

Nichtlinear und interaktiv wurde das Praxisprojekt durch die Entscheidungs- und Wahlmöglichkeiten in der interaktiven Schatzsuche.

Schüler*innen (zwischen 9 bis 12 Jahre alt) haben gemeinsam mit Film- und Medienkünstler*innen sowie Gamedesigner*innen, die interaktive Story inhaltlich und technisch umgesetzt. Die Fachpersonen aus der Praxis unterstützten bei der Umsetzung und gaben Einblick in ihre jeweiligen Berufsfelder.

Nach und nach entstand ein interaktives Storytelling mit Elementen von Text, Zeichnung, Stop-Trick-Animation, Videos, Geräuschen und Voice-Over, die von den Teilnehmer*innen selbst entwickelt und produziert wurden.

Das Projekt "my city game" verbindet kurze Geschichten aus dem Hamburger Stadtteil Barmbek Süd und Umgebung. Im Laufe des Prozesses wurde auf Basis erzählerischer Fragen der Schüler*innen eine anfangs text-basierte Storygrundlage entwickelt. Zunächst ging es um Fragen, wie diese:

Welche Hauptfigur(en) erleben das Spiel? Was erleben die Hauptfiguren während des Weges durch den Stadtteil?

Im ersten Schulhalbjahr von September 2019 bis März 2020 wurde auf diese Weise folgende Story entwickelt:

Die Schatzsuche im Stadtteil Barmbek.

Joshi vermisst seine Schatzkiste! Und drei seiner Freunde (Wolf, Monster und Minisuperman) machen sich auf den Weg, um die Schatztruhe zu finden. Wurde die Schatzkiste gestohlen? Von wem? Die Freunde suchen an unterschiedlichen Orten im Stadtteil Barmbek– zum Beispiel im Mundsburg-Center, an der U-Bahn Hamburger Straße, im Park u.s.w. Sie folgen Hinweisen und falschen Fährten. Wird Joshi seine Schatzkiste wieder zurückbekommen? Und wer bekommt den Finderlohn?

Innerhalb der Story können die Spieler*innen Entscheidungen treffen, die zu unterschiedlichen Wegen und Enden führen. Nichtlinear und interaktiv wurde das Praxisprojekt durch die Entscheidungs- und Wahlmöglichkeiten in der interaktiven Schatzsuche. Multimedial wurde das Projekt durch die Einbindung von Video-, Audio- und Fotoelementen von den Teilnehmer*innen selbst produziert - neben der Grundlage der Textebene, dessen Inhalt ebenfalls von den Teilnehmer*innen selbst ausgedacht und formuliert wurde.

Unter diesem Link kann man die interaktive Geschichte aus der hier beschriebenen Projektphase anschauen:

http://werkstattmixedmedia.stadtteilwelten.de/mycitygame/Twinefiles/MyCityGame_v14.html

6.2 Kooperation, Team, Kursleiter*innen, Künstler*innen, Techniker*innen

Das Projekt wurde mit folgenden Partner*innen zusammen durchgeführt:

Es handelt sich um eine Kooperation zwischen dem Kulturhaus Dehnhaide e. V. (der Werkstatt Mixed Media im Kulturpunkt Barmbek Basch) und der Ilse-Löwenstein-Schule in Hamburg.

- Anke Amsink, Leitung und Geschäftsführung des Kulturpunkts e. V.
- Sabine Engelhart, stellvertretende Geschäftsführung des Kulturpunkts e.V.
- Vanessa Nica Mueller, Künstlerische Leitung der Werkstatt Mixed Media im Kulturpunkt e.V.
- Dr. Ingo Straub, Schulleiter der Ilse-Löwenstein-Schule, Hamburg
- Kathrin Graves und Clemens Gabe, Ilse Akademie, Schnittstellenkoordination Ganztagsangebote, der Ilse-Löwenstein-Schule, Hamburg

Kursleiter*innen:

- Gamedesigner & Programmierer: Slawa Deisling (Behind the Stone und HH Indie Game Treff)
- Mobiles Trickfilm- und Sprachlabor: Julia Kapelle (Trickmisch e. V., www.trixmix.tv)
- Gamewriter und Twine Software Einführung mit den Kids: Aljoscha Jelinek
- Künstlerische Projektorganisation, Filmvermittlung, Audiovisuelles: Vanessa Nica Mueller
- Beratung für Game Struktur und Twine Storytelling: Aljoscha Jelinek und Matt Kempke
- Mit freundlicher Unterstützung des Projektfonds Kultur und Schule
<https://kulturnetz-hamburg.de/projekte/my-city-game/4484>

6.3 Leitfragen im Bezug zum Praxisprojekt

Mit Fokus auf den praktischen Workshop und das Vermittlungsprojekt waren zentrale Fragen in Bezug zur Masterarbeit: Wo unterscheiden und wo überschneiden sich die Vermittlung von interaktivem Storytelling und Film?

Welche Aspekte von kultureller Bildung und von digitaler Bildung spielen in einem multimedialen Vermittlungsprojekt eine Rolle?

Wo gibt es sowohl Unterschiede als auch Überschneidungen in der Vermittlungsarbeit von Gamestrukturen und von Film/Kurzfilm in der Vermittlung? Welche Prozesse sind anders in der Praxis der Vermittlung bei Film zu Game (nichtlinear, interaktiv)? Wo unterscheiden sich die Vermittlungsprozesse z.B. in Bezug auf die Vorplanung im Sinne der Spiellogik versus spontane und prozessorientierte Durchführung?

Welche Erkenntnisse wurden im Laufe des Workshops erfasst und welche Auswirkungen hatte dies auf die weitere Projektsteuerung und Durchführung? Welche Aspekte in Lehre und Vermittlung sind bei interaktiver Projektarbeit mit Kindern zu beachten?

6.4 Arbeitsmethodik

Folgende Arbeitsmethoden wurden im Konzept entwickelt und dann während der Workshopdurchführung angewandt: Der methodische Ansatz war prozessorientiert, projektorientiert und partizipatorisch.

Im Sinne der künstlerischen Bildung und einem erweiterten Kunstbegriff ging es um praktische Forschungen zum künstlerisch-schöpferischen Denken mit den Teilnehmer*innen, also um eine Form kultureller Bildung. Des Weiteren wurden Medienkompetenzen gestärkt, indem beispielsweise technische Fähigkeiten vermittelt wurden, so dass ein Schwerpunkt auf digitaler Bildung lag.

Die Überschneidung von künstlerischen Handlungs- und Denkweisen mit der Vermittlung von technischen Fähigkeiten wurde durch die Einladung verschiedener Kursleiter*innen abgedeckt, die unterschiedliche Fachkenntnisse vermitteln konnten.

Die künstlerisch praktischen Formen der Auseinandersetzung stärkten die eigene Schaffenskraft der Schüler*innen. Denn jeder Einzelne gestaltete die Projektumsetzung durch seine Aktivitäten mit.

Das praktizierte werkorientierte Arbeiten förderte Selbstständigkeit und eigenständiges Lernen als auch experimentelle Problemlösung und eine künstlerisch kreative Ausdrucksweise.

Vor dem Hintergrund meiner Arbeit als Medienkünstlerin und meiner Tätigkeit in der praktischen Vermittlungsarbeit habe ich die Erfahrung gemacht, dass gewisse Arbeitsmethodiken oft intuitiv angewandt werden, die jedoch ihren Widerhall in der Wissenschaft finden. So beleuchtet das laufende Graduiertenkolleg „Ästhetische Praxis“ der Universität Hildesheim „was geschieht, wenn Menschen künstlerisch tätig werden. Damit erweitern wir den Fokus der traditionellen europäischen Ästhetiken und Kunstwissenschaften, um eine praxistheoretische Komponente. Ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken ästhetische Formen des Machens und Vollziehens, die in die Produktion von Kunstwerken eingehen können, aber nicht müssen.“¹⁰⁹ Hier beispielhaft aufgeführt, spiegeln sich darin aktuelle Debatten zur Praxeologie und zu ästhetische Praktiken.

In Bezug auf die Abstraktion und Komplexität von interaktiven Stories (Vorplanung und Festlegung zu einer kohärenten Spiellogik) versus kreativer freier spontaner Prozess (learning and creating by doing) hat sich während des Workshop herausgestellt, dass dies berücksichtigt werden muss und in einer agilen Vorgehensweise permanent angepasst werden sollte. Es hat sich gezeigt, dass sich die Arbeitsprozesse zwischen Game und Film deutlich unterscheiden. Warum? Im Film ist es aufgrund seiner experimentellen Form möglich, im Prozess die Story spontan in eine andere Richtung weiter zu

¹⁰⁹ Vgl. Aufgerufen zuletzt am 30.12.2020 von:

<https://www.uni-hildesheim.de/fb2/forschung/dfg-graduiertenkolleg-2477-aesthetische-praxis/>

entwickeln. Dies wird ermöglicht durch eine Kamera, die durch Anwesenheit die ganze Situation, den Raum und die Raum- und Körperwahrnehmung verändert. In interaktiven Stories ist dies eher weniger gegeben, da immer die Spiellogik mitgedacht werden muss. Und immer wieder die Frage nach der Konsequenz von Entscheidungen im Spiel auftaucht.

6.5 Ziele, neue Handlungsspielräume, Teilhabe und erworbene Kompetenzen

Das übergeordnete Ziel des künstlerischen, audiovisuellen Vermittlungsprojekts "my city game" ist die Praxis eines künstlerischen Denkens, einer kulturellen Teilhabe und die Stärkung künstlerischer und technischer Kompetenzen der Teilnehmer*innen. Die kreative Erfahrung im Dialog selbst zu entwickeln, umzusetzen und später öffentlich zu zeigen, stärkte die Persönlichkeit, interdisziplinäres Denken und Handeln. Sowohl Wahrnehmung, kritische Reflexion, eigenständige Imagination, künstlerische und technische Fertigkeiten wurden unterstützt und gefördert.

Impulse waren neben oben genannten, auch die Lebenswelt der Jugendlichen, die mehr und mehr mobil, digital und "online" geprägt ist. Der tägliche Medienkonsum, meist am Handy, ist höher denn je. Es gilt also, das Gerät als Spiel- und Gestaltungswerkzeug zu erkennen und zu vermitteln, dass die Kinder nicht nur Konsument*innen von Inhalten sein müssen, sondern selber Inhalte gestalten können. Olaf-Axel Burow spricht in Bezug auf diese Generation von der Generation Selfie. weil sie mehr Online-Zeit als real geteilte Zeit durchlebt. Er spricht davon dass sich "die Bedingungen des Aufwachsens von Kindern und Jugendlichen verändern und welche Auswirkungen das auf das Lernen hat."¹¹⁰

Er erwähnt vor allem den signifikanten Einfluss der Digitalisierung. Der Begriff "Generation Selfie" stammt von der Psychologin Jean M. Twenge¹¹¹ – die damit Jugendliche meint, die vorrangig mit Smartphone und vergleichbaren digitalen Geräten aufwachsen und die dadurch unter enormen täglichen Einfluss von sozialer Online-Plattformen wie Facebook, Instagram, TikTok, Twitch u.a. stehen.

Im Workshop zeigte sich, dass im Bereich des Gaming die Teilnehmer*innen vor allem User*innen, Konsument*innen sind und nun selbst zu Kreateur*innen wurden - sie wurden selbst produktiv und schöpferisch tätig - und dies außerhalb der einflussreichen Gaming Großkonzerne, wie Playstation, Xbox, Nintendo u. w.

Durch die Verwendung neuer Medien, reagiert das Projekt auf die Digitalisierung unserer Lebenswelten. Die Schüler*innen, von denen 2/3 regelmäßig digitale Spiele spielt, lassen bei "my city game" die reale Welt (den Stadtteil), die kreative Welt (die Story, Narration, Phantasie) und die

¹¹⁰Burow, Olaf-Axel: Die Generation Selfie ausbilden, 2/2019, aufgerufen zuletzt am 30.12.2020 von <https://www.if-future-design.de/wp-content/uploads/2018/11/Die-Generation-Selfie%E2%80%99Cbraucht-neue-Lehr-und-Lernformate.pdf>

¹¹¹Twenge Jean Marie: Me, My Selfie and I, Was Jugendliche heute wirklich bewegt, Dt. Übersetzung, 2018

digitale Welt (die technischen Geräten, Smartphone) miteinander interagieren. Vielseitige Kompetenzen der Teilnehmer*innen wurden dadurch gestärkt und herausgebildet.

In dem Projekt "my city game" wurden die Medien Film & Game als künstlerische bzw. kreative mediale Erzählformen von den Teilnehmer*innen kennengelernt, selbst ausprobiert und prozesshaft erlernt.

Die Teilnehmer*innen haben alle Inhalte selbst gemacht und konnten aufgrund der Wahl der technischen Umsetzung auch fast alles selbst "programmieren" und gestalten.

Vertrauen in die Teilnehmer*innen, in ihre Kompetenzen, stärkte ihr Selbstbewusstsein. Die Zusammenarbeit zwischen Kursleiter*innen und Teilnehmer*innen erfolgte möglichst nicht hierarchisch. Und idealerweise führt das Projekt "my city game" zu einer nachhaltigen, künstlerisch-medialen Bildung der Teilnehmer*innen.

6.6 Zielgruppen und Teilnehmer*innen des Workshops

Die Schüler*innen der Ilse-Löwenstein-Stadtteilschule haben sehr unterschiedliche Bildungs-, Gesellschafts- sowie kulturelle Backgrounds.

Gender in "techniklastigen" Projekten:

Weil es sich um ein Wahlprojekt handelt, war die Teilnahme freiwillig. Dabei war auffällig, dass prozentual deutlich mehr Jungen das Ganztagsangebot annahmen. Die Mädchen waren offensichtlich weniger an diesem Kurs interessiert. Für den zweiten Durchgang des Projektes ab September 2020 ist geplant, mehr darauf zu achten, wie man expliziert auch Mädchen ansprechen kann, damit die Teilnahme nicht an den Begriffen Technik oder Game scheitern (mit denen sich männliche Schüler deutlich mehr identifizieren).

Nicht ganz unwichtig ist dabei auch, welches Geschlecht die Kursleiter*innen haben. In diesem Fall war das Team divers und geschlechtsgemischt, was in dem Moment, wo die Teilnehmer*innen Vorbilder und Rollenmodelle in den Kursleiter*innen sehen, sehr wichtig ist.

Bewertung von Kompetenzen, Thema Bildungsgerechtigkeit

Einige der Teilnehmer*innen des Workshop waren im normalen Schulalltag eher "schwache" Schüler*innen, im Bereich Gaming konnten aber viele sehr viel Erfahrung und auch Wissen in den Kurs einbringen.

In dem Workshop erhielten sie das Feedback: Ihr könnt etwas, eurer Wissen ist hier gefragt. Sie lernten, dass Gaming auch ein Beruf sein kann – sei es als Game-Designer, als Mediengestalter oder als kreativer Kopf. Für viele Schüler*innen war es neu, in diesem Feld positive Resonanz zu erhalten, weil sie auf die Spiellogik achteten oder kreative Zeichnungen für das Storytelling entwickelten.

Da die Schüler*innen die Story und die Umsetzung selbst gestalteten und steuerten, hatte das Projekt zahlreiche selbstdifferenzierende Aspekte – und konnte in den jeweiligen Beiträgen zum Projekt individuell angepasst realisiert werden.

Aufgaben konnten den Fähigkeiten und Interessen entsprechend aufgeteilt werden, einige Schüler*innen zeichneten, andere programmierten, diejenigen, die in Rechtschreibung schwach waren erhielten Hilfe von anderen im Kurs.

Gruppendynamiken in zeitlich begrenzten Projekten

Einen interessanten Aspekt, der für den Erfolg von solch "externen" an die Schule angeknüpften Projekten von Künstlern relevant ist, nannte Ron Zommering auf dem Hamburger Kulturgipfel im November 2019. Er realisierte als Künstler das Theater-Vermittlungsprojekt Hamburger Menetekel an Schulen in Kooperation mit dem Schauspielhaus Hamburg 2018.

"In jeder Gruppe gibt es sogenannte Zugpferde, Mitläufer und Antipositionen (die Gegner des Projekts) – für eine gute Gruppendynamik ist die Konstellation und Kombination ziemlich wichtig."

6.7 Interdisziplinarität

"Bildung, Wissenschaft und Kunst wird noch immer separat gesehen," so beschrieb Ron Zimmering seine Erfahrung im Rahmen seines Vermittlungsprojektes.

Er beschreibt damit eine Problematik kultureller Bildungsarbeit. Sie bekommt kaum mediale Aufmerksamkeit, wird getrennt gesehen von der „Hohen Wissenschaft“ und der „Hohen Kunst“, das zeigt sich z.B. an dem mäßigen Interesse an Veröffentlichungen, Aufführungen, Präsentationen.

Weil bei dem Projekt Menschen unterschiedlicher Disziplinen temporär zusammen arbeiten, bekommen die Schüler*innen Einblicke in eine interdisziplinäre Arbeitsweise und lernen Arbeitsweisen kennen, die sich selber als interdisziplinär verstehen. Sie kommen in Berührung mit verschiedenen künstlerische Sparten wie Digitale Kunst, Film, Foto, Audio, Text, mit vermittelnden Praxen, sozialer Stadtteilarbeit und Menschen aus dem Bereich Gaming: Gamedesigner*innen, Programmierer*innen.

Interdisziplinär hieß in diesem Falle, dass Künstler*innen die aus der Kunst- und Kulturszene kommen, und dort sozialisiert und gebildet wurden mit Techniker*innen zusammenarbeiteten – die aus der Game Szene kommen und die wiederum mehr von kommerziellen wirtschaftlichen Kontexten geprägt sind, als der Kulturbereich - was letztlich zu Lernprozessen und neuen Perspektiven auf beiden Seiten führte.

6.8 Verankerung im Stadtteil und das Quartier als Storyworld

Gerade in Großstädten ist der Stadtteil ein Äquivalent zur dörflichen Struktur und zur lokalen Verortung. Am Beispiel von Großstädten wie New York, Marseille oder London, in denen die Entwicklung von Subkulturen teilweise weniger konstruktiv verlaufen ist, wird klar, dass eine Vernachlässigung von Stadtteilen, eine Isolierung und Abkoppelung von Teilhabe an Kultur und

Bildung nachhaltige negative Effekte auf die Gesellschaft aller hat. Kulturelle Vermittlungsarbeit und Educationsprogramme direkt in den Stadtteilen fördern Teilhabe und Identifikation und wirken der Segregation entgegen.¹¹²

Als Stadtteilzentrum ist der Kulturpunkt in der Stadtteilarbeit in Hamburg seit 25 Jahren verankert und ein Ort vielseitiger soziokultureller Arbeit.

Die Ilse-Löwenstein-Schule als Stadtteilschule in den Bezirken Barmbek Süd/ Uhlenhorst ist mit ihren zwei Standorten fest im Stadtteil verankert. Es handelt sich um eine halboffene Ganztagschule mit der Möglichkeit aller Schulabschlüsse einschließlich des Übergangs in die gymnasiale Oberstufe durch die Zusammenarbeit mit der Heinrich-Hertz-Schule und eine eigene Oberstufe für die Jahrgänge 11 bis 13 ist bis 2023 im Aufbau und Entstehen.

Obwohl es sich um eine Stadtteilschule handelt, sind von den teilnehmenden Schüler*innen nur ein Drittel fest im Stadtteil verankert, die anderen wohnen in anderen Stadtteilen. Viele Schüler*innen kommen aus umliegenden Stadtteilen oder kommen aus anderen Bezirken an die Schule, und kannten sich daher erstaunlich wenig in dem Quartier der Schule aus.

Im Rahmen des Projekts haben sich die Teilnehmer*innen mit dem Stadtteil Barmbek Süd beschäftigt und diesen als "Handlungsort" für ihre interaktiven Stories genutzt. So zum Beispiel durch Drehortsuche für Szenen im direkten Umfeld der Schule. Ankerpunkt waren die beiden Standorte der Stadtteilschule, die auch als Handlungsort in der interaktiven Story vorkommt.

Im Rahmen des Projekts erfolgte eine verstärkte Aneignung und Identifikation mit dem Stadtteil über vielseitige Beschäftigung mit dem Quartier. Durch die Kooperation zwischen Kulturpunkt Werkstatt Mixed Media und der Ilse-Löwenstein-Stadtteilschule entstanden neue Impulse für die Vernetzung im Stadtteil.

6.9 Workshopverlauf

Der hier beschriebene Teil des Projekts ging von August 2019 bis Sommer 2020. Abzüglich Ferien und ausgefallenen Terminen waren es etwas mehr als 20 Einheiten, die nachmittags stattfanden.

Die Workshopsessions fanden immer wöchentlich statt, die Gruppe war aus verschiedenen Klassen zusammengewürfelt – d.h. ein sogenanntes Gruppengefühl musste sich erst einmal bilden.

Die ersten Termine fanden in einem Klassenraum statt, später gab es einen Wechsel in andere Räume, die neutraler gestaltet waren und bessere Laptops hatten. Der Orts- bzw. Raumwechsel ermöglichte eine bessere Dynamik innerhalb des Projekts.

Neben mir als kontinuierlicher Workshopleitung waren immer wieder Gastkursleiter*innen dabei z.B. Slawa Deisling, Gamedesigner und Programmierer, Julia Kapelle mit ihrem mobilen Trickfilm- und Sprachlabor Trickmisch und weitere.

¹¹² Menke Markus, Knauer Bettina: Magazin der Kinder und Jugendkultur Hamburg, Ausgabe Winter 2019/2020, S.5

6.9.1 Vom Papier Prototyp zu Scratch, Twine, Trickmisch (Kurzprotokoll)

In einem Kurzprotokoll soll folgend der genaue Ablauf und die jeweiligen Arbeitsschritte dargelegt werden:

Termine 1 - 5

- 1 Vorstellung der Kursleiter*innen und Vorstellung der Teilnehmer*innen
Befragung zu Background von Games und beliebten Games der Teilnehmer*innen
- 2 Brainstorming, Erste Papier Prototypen erstellt in Kombination mit einer Karte von Barmbek
- 3 Sammeln von Spielideen, Vorstellung von Game-Beispielen
- 4 Einführung in die Programme Scratch und Unity
- 5 Twine-Einführung und erste einfache Aufgaben zu einer interaktiven Erzählstruktur

Zusammenfassend zu Terminen eins bis fünf lässt sich sagen: Anfangs begann der Kurs klassisch mit Kennenlernen, Vorstellen, Austauschen und der groben Skizzierung, was in diesem Rahmen mit den Schüler*innen realistisch möglich ist. Es fand ein Abgleich zwischen der konzeptuellen Entwicklung vorher und den realen Begebenheiten und Bedingungen vor Ort statt. Aufgrund der ersten sehr freien Ideenentwicklungen mit den Schüler*innen wurde das Konzept prozesshaft angepasst.

Die spielerische Annäherung durch niedrigschwellige Low-tech bzw. Non-tech-Prototypen ermöglichte ein lockeres visuelles Brainstorming und Experimentieren.



Abbildung 6 Projektdokumentation

Nach einer Besprechung und Beratung mit den Game-Autoren Aljoscha Jelinek und Matthias Kempke erfolgte eine Abkehr von der anfänglichen Idee mit der Game Engine Unity (Software) zu arbeiten. Mit der professionellen Game Engine Unity sind komplexe Spiele programmierbar – aber es entsteht dadurch eine gewisse Abhängigkeit vom jeweiligen Spieleprogrammierer und die Teilnehmer*innen

des Workshops sind nur sehr rudimentär an dem Bau der interaktiven Story selbst beteiligt. Sie würden nur die Inhalte und Story liefern – weniger in den technischen Prozess integriert sein.

Auch im Abgleich mit den technischen Begebenheiten an der Schule (teilweise nur Zugang zu veralteten Laptops) wurde daraus die Konsequenz gezogen, sich im weiteren Vorgehen auf das interaktive und nichtlineare Storytelling-Tool Twine zu konzentrieren.

In den Arbeitsprozess wurde immer wieder das beispielhafte Zeigen von bereits entstandenen freien künstlerischen Indie Projekten eingebaut (Film, Story, Experiment, Game) – als Inspiration was noch möglich ist und um den Teilnehmer*innen eine erweiterte Perspektive zu bieten, die über das Spielen von hochkommerziellen Games wie Minecraft oder Pokemoon deutlich hinaus geht.

Termine 6 - 10

- 6 Zweite Twine-Session mit Übungen und im Bezug zum Stadtteil
- 7 Mit Kamera, Mikrofon und Audio ist eine Stadtteilexkursion geplant, die Kids machten untereinander Interviews zum Thema Game
- 8 Ansehen der Zwischenergebnisse, Vorbereitung Tag der offenen Tür, Teilnehmer*innen helfen sich gegenseitig z. B. bei Rechtschreibkorrekturen der Textteile in den kurzen interaktiven Stories
- 29.11 Tag der offenen Tür Zwischenergebnisse zeigen (drei Stories nur textbasierte Übungen zeigen) + Plakat "my city game"
- 9 Einführung Trickmisch (Dragonframe und Stoptrickanimationen über die Trickmisch Plattform)
- 10 Trickmisch Ergebnisse zeigen

Zusammenfassend zu den Terminen 6 bis 10 (bis vor Weihnachten 2019) lässt sich folgendes festhalten: Die Twine Workshop Sessions gingen weiter und wurden konkreter auf das Thema "Storytelling und Dramaturgie in Games" vertieft.

Nach den ersten Terminen mit den Twine Übungen, begriffen die Schüler*innen sehr schnell, wie man basierend auf Entscheidungen kurze Geschichten erzählt. (Dazu ist anzumerken, dass Aljoscha Jelinek ähnliche Kurse mit Erwachsenen gibt, die teilweise deutlich länger brauchen als die Kids sich die Arbeitsweise und Denkweise des Nichtlinearen anzueignen.¹¹³)

Im Bereich Kurzfilm hatten die Kids keine Lust aufgrund des Wetters auf eine Stadtteilexkursion und haben sich deshalb selbst interviewt – was ein spannendes Setting ergab. Sie stellen sich gegenseitig vorher ausgearbeitete Fragen wie: Welche Games magst du und spielst Du? Der situative Umgang mit Kamera und Mikrofon machte den Teilnehmer*innen viel Spaß.

Eine anstehende Zwischenpräsentation am Tag der Offenen Tür an der Ilse-Löwenstein-Schule im November erforderte es, mit den Schüler*innen an einer zeigbaren Zwischenpräsentation zu arbeiten. Gemeinsam entschieden wir, dass einzelne Games Twine – anfangs rein textbasiert und interaktiv – der Schüler*innen auszuwählen. Daraufhin wurde an diesen noch geschliffen

¹¹³ Storytelling Workshops mit Twine auf dem jährlich stattfindenden PLAY Creative Gaming Festival, welches von der Initiative Creative Gaming e.V. organisiert wird.

<https://www.creative-gaming.eu/>

(gegenseitige Hilfe in Rechtschreibung, Storylogik prüfen), um dann drei ausgewählte Geschichten zu präsentieren.

In weiteren Terminen des Workshops kam Julia Kapelle von Trickmisch e.V., um eine Einführung in Stop-Trick und handgemachte Animationen zu geben, sie brachte sowohl Software als auch einen traditionellen Lichttisch für Live Animation von Scherenschnitten mit.

Die Online-Plattform Trickmisch, welches sie mit ihrem Team entwickelt hat, wurde den Teilnehmer*innen vorgestellt. Die Kinder durften selbst Figuren entwickeln und diese live am Tricktisch mit der Software Dragonframe und auf der Trickmisch Plattform animieren. Die Gruppendynamik stärkte sich in diesen Sessions, da neue Impulse und eine weitere Arbeitsweise vorgestellt wurde.

Diese Ergebnisse und die neu erworbenen Kenntnisse wurden im weiteren Kursverlauf immer wieder angewandt und erweitert. Ein wichtiges Element im ersten Prototyp ist demnach die Zusammenarbeit mit Trickmisch gewesen.

Termine 10 - 16

- 10 Gemeinsames Anschauen der Trickmisch Ergebnisse
- 11 Vertiefung Twine mit verlinkten Inhalten, Stadtteilexkursion
- 12 Vermittlung Kombination Twine & Multimedia Inhalte , weitere Planung für Orte und Inhalte; Zweite Stadtteilexkursion mit Teil der Gruppe inkl. Audioaufnahmen
- 13 Umzug zum anderen Schulstandort Humboldtstraße, Trickmisch Videos entstehen
- 14 Drehen von Trickmisch Szenen und Interviews.
- 15 Neue Inhalte erstellen, Game-Struktur überarbeiten, Spiellogik anpassen, neue Twine Version mit Trickmisch-inhalten zeigen.
- 16 Neue Twine Version zeigen und, neue Trickmisch Inhalte festlegen, weitere Kurzinterviews machen. Das Story-Ende festlegen

Zusammenfassend zu den Terminen 10 bis 16 lässt sich folgendes festhalten: Die in der Trickmisch Session entstanden animierten Szenen wurden weiterentwickelt und nun mit den Twine-Storyideen verknüpft. Der nächste (mehrteilige) Schritt war die Erstellung eines komplexeren Decision Trees mit den multimedialen Inhalten.

Es folgte eine weitere größere Ortserkundung im Stadtteil, um ausgerüstet mit Kamera, Soundaufnahmegerät und Stativ Fotos, kurze Videos und Audioinhalte zu sammeln. Der Fokus lag in der dokumentarischen Auseinandersetzung mit dem Quartier. So zum Beispiel: Wie klingt der Park? Wie sind die Geräusche an der Kreuzung?

Technische Hindernisse wie z.B. die begrenzte Ausrüstung der Schule mit technischen Geräten für solche Projekte, konnte mit Zugang zu einem besseren Laptopraum und Standortwechsel ab Ende Januar verbessert werden. Dieser Ortswechsel gab dem Projekt einen positiven Schub und setzte neue Energie bei den Teilnehmer*innen frei.

Der neue Raum hatte auch mehr Ruhe in der architektonischen Ausstrahlung, was sich positiv auf das Projekt bzw. auf die Schüler*innen im Kurs auswirkte.

Termine 17 bis 21

17 - 21 Aufgrund des ersten Lockdowns wurden diese Termine mit Hilfe von Whatsapp und Padlet (digitale Pinnwand) online durchgeführt

Aufgrund der Covid 19 Pandemie kam es nach den Frühjahrsferien zum kompletten Lockdown der Schulen und das Projekt lag in seiner ursprünglichen Form auf Eis und wurde abrupt unterbrochen. Es konnte jedoch im Sommer über digitale Online-Wege Kontakt mit zumindest einzelnen Schüler*innen aufgenommen werden und mit einigen der Gruppe Kontakt gehalten werden. Die Kontaktaufnahme über die Schule und über die Eltern hatte einen längeren Vorlauf, da das Projekt in der Priorität nicht zum normalen Schulalltag zählte. Letztlich konnte über einen Messengerdienst direkt mit den interessierten Schülern im Chat geklärt werden: Was fehlt uns noch an Inhalten für die interaktive Story? Wie können wir diese Inhalte produzieren und austauschen? Es war mir als Kursleiterin wichtig, das Projekt immer als Projekt der Schüler*innen zu sehen und somit auch nicht über deren Köpfe hinweg inhaltliches der Story zu entscheiden. (Die allerletzten Sounds der interaktiven Story wurde dann nach den Sommerferien real vor Ort vertont.) In Zusammenarbeit mit dem Programmierer und Game-Designer wurden die multimedialen Inhalte und Storyteile der Teilnehmer*innen in die Gesamtstory integriert und auf dem Server aktualisiert.

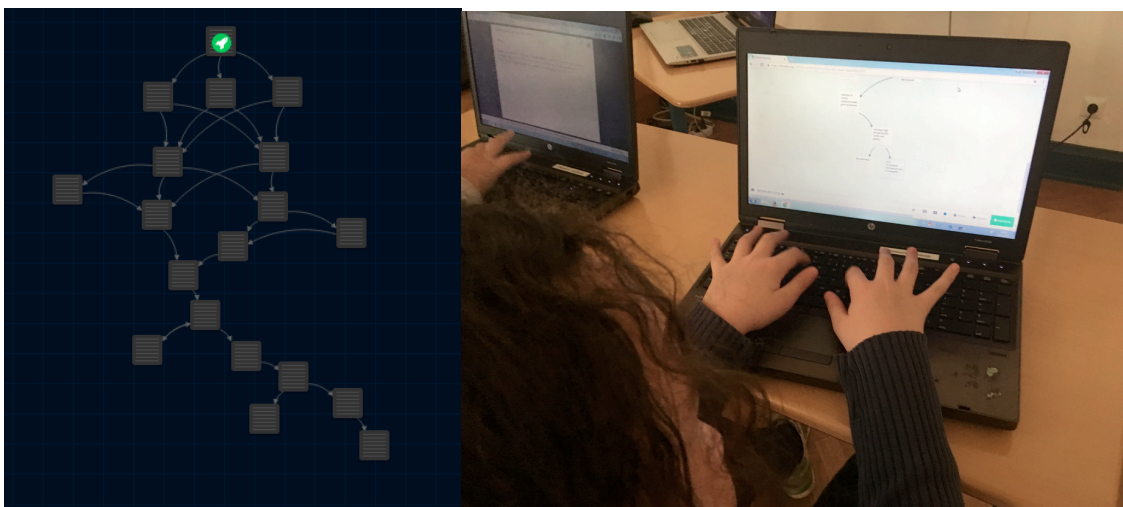


Abbildung 7: Projektdokumentation

6.9.2 Prozess, Prototyp online spielbar

Im Rahmen der verschiedenen Workshopeinheiten, des Inputs von Gastkursleiter*innen und der Entwicklung und Umsetzung der gemeinsamen Story mit den Schüler*innen entstand ein spielbarer Prototyp, der dann im Sommer 2020 zur Online-Präsentation, fertiggestellt wurde.

Aufgrund der Schulschließung konnte das Projekt nicht wie geplant bis Sommer im ersten Durchlauf fertiggestellt werden. Stattdessen wurde versucht zwischen März und Juni auf digitalem Weg mit den SchülerInnen in Kontakt zu bleiben, um die Story und die fehlenden Inhalte abzuschließen wie im Kurzprotokoll beschrieben.

Was ist entstanden:

- > Prototyp interaktive Story mit verschiedenen Szenen und Medieninhalten: die Schatzsuche im Stadtteil Barmbek
- > Trickmisch Szenen und animierte Zeichnungen von Charakteren, und Situationen die die Charaktere im Stadtteil erleben während der Schatzsuche
- > atmosphärische Soundaufnahmen und Interviews
- > filmische Doku-Aufnahmen aus dem Stadtteil
- > als Zwischenergebnisse sind kleine Test-Stories entstanden
- > Selbstbewusstsein, Stärkung von visueller Wahrnehmung und Selbstwahrnehmung



Abbildung 8: Projektdokumentation

6.9.3 Beobachtungen zu Gruppendynamik, Technik und Inhaltliches des Workshops

Während des Prozesses beobachtete ich verschiedene Aspekte, die Aufschluss über die von mir Anfangs aufgestellten Thesen geben. Fragen, die ich mir zu kontinuierlichen Beobachtungen im Rahmen des Protokolls immer wieder neu gestellt hatte, um diese im Rahmen der Masterarbeit beleuchten zu können, waren u.a.:

G - Gruppendynamik: Wie verlief der Gruppenprozess? Was hatte Auswirkungen auf die Gruppendynamik?

Diese Fragestellung beinhaltete für mich sowohl Aspekte der Zusammenarbeit mit eingeladenen Kursleiter*innen als auch den Gruppenprozess mit den Schüler*innen und der Schule – wobei der Schwerpunkt eindeutig auf der Gruppendynamik der Kids Gruppe lag.

Die Zusammensetzung der Gruppe spielte eine Rolle: Es handelte sich um eine klassenübergreifende und jahrgangsübergreifende Gruppe. Dies hatte produktives Potenzial, aber enthielt auch Konfliktpotenzial innerhalb der Gruppe.

Längere Zeitfenster pro Kurseinheit sind besser verlaufen als kurze Einheiten des Workshops und es hatte ebenso Auswirkung auf die Stimmung und Energie innerhalb des Projekts, was davor bereits im normalen Schulalltag passiert war.

T - Technik, Ausrüstung

Welche Auswirkungen haben technische Gegebenheiten (Ausrüstung) im Kurs auf den Verlauf des Workshops?

Die technische Gegebenheiten vor Ort sind sehr relevant für ein Multimedia Projekt. Sie können es nach vorne bringen, sie können es lahmlegen oder verlangsamen. Die Gegebenheiten des Ortes, vorhandene Technik der Schule, eigene Technik der Dozent*innen, die Technik der Werkstatt Mixed Media selbst - all das hat Auswirkungen, ob produktives "Vorankommen" möglich ist oder nicht.

Technische Anforderungen versus Realität und die sich daraus ergebene Anpassungen waren in diesem Workshop notwendig. Die gefällten Entscheidungen am Anfang (bis Dezember 2019) hatten letztlich positive Auswirkung auf die spätere Online-Phase während Corona – und zwar die Entscheidung, auf die technisch niedrigschwelligeren Software und Tools zu setzen, die auch online nutzbar sind.

I - Inhaltlicher, künstlerischer Prozess

Die Entwicklung der Inhalte im Projekt und letztlich die prozesshaft gefundene Form des Storytellings war wie beschrieben abhängig von Gruppendynamik und Technik – und natürlich von dem Input und der künstlerischen Leitung der Kursleiter*innen und deren Praxis- und Kunstvermittlungsverständnis. Dies fing beispielsweise schon damit an, die Medien Film als Kunst anzusehen und so auch zu behandeln und zu vermitteln.

Wie unterscheiden sich die Arbeitsprozesse zwischen Film/Video und interaktive Storytelling/ Gaming in Workshoparbeit mit Kindern, Jugendlichen?

Meine Erkenntnisse aufgrund von Beobachtungen in diesem Workshopverlauf waren folgend:

Bei den Kurseinheiten mit Kamera und Mikrofon, als die Teilnehmer*innen sich gegenseitig interviewten, konnte eine andere Dynamik innerhalb der Gruppe beobachtet werden. Anders als in den Kurseinheiten zu interaktiven Storytelling war eine "Erfahrung des Körpers im Raum möglich".

Die Kamera veränderte die Situation, das Verhalten, die Selbstwahrnehmung vor der Kamera und hinter der Kamera. Die Teilnehmer*innen haben sich selbst anders wahrgenommen – was war passiert?

Meine Hypothese: Die Wirkung der Situation "Filmen" und sich gegenseitig interviewen und gefilmt werden, so z. B. vor der Kamera sprechen, ist ein kraftvolles Tool und erfordert ein körperliches

Verhalten, eine Aktion, eine unmittelbare direkte Reaktion. Dies ist ein anderer Prozess als bei Arbeitsschritten mit den Teilnehmer*innen in den Kurseinheiten zu Game-Entwicklung und Spiellogik.

Ähnliches scheint bei Parcour Games gegeben zu sein. Durch die Stadt oder Argumented Reality Games – und diese sind somit abzugrenzen von digitalen Spielen, die keinerlei Körpereinsatz erfordern.

Die von den Schüler*innen geführten, gegenseitigen Interviews waren ein wichtiges Element der direkten Erfahrung und Reflexion der Erfahrungen.

Bei anderen im Workshop angewendeten multimedialen Techniken wie Trickfilm, als auch bei Twine (visualisierter Html-Code) und branching path stories (Hyperlinks) sind bereits einzelne Handlungsschritte im Voraus zu beachten, zu planen – was bereits eine Abstraktion von mehreren Einzelschritten ist. Somit sind diese Prozesse entkoppelt von der direkten und unmittelbaren Aktion, wie beispielsweise vor der Kamera spontan interagieren.

Der Motor der Interaktion war die Story, die erst entwickelt werden musste, das grobe Gerüst sozusagen. Die einzelnen Stationen (Orte) innerhalb der Story, die zum Ziel führen oder durch falsche Entscheidungen nicht zum Ziel führen (Dead End), wurden fragmentarisch etappenweise entwickelt und umgesetzt (mit unterschiedlichen Medien z.B. Sounds, Stoptrick-Elementen, kurzen Filmszenen) und anschließend in die interaktive Story integriert.

Das Ende der Story war aber lange nicht klar – wo genau wird der Schatz gefunden? Das wurde erst später im Prozess entschieden.

Erkenntnisse zu den Inhalten

--Einzelne Stories sind leichter umzusetzen als die Einigung auf eine gemeinsame Storyworld mit einer Spiellogik und Inhalten, mit denen sich die ganze Gruppe identifizieren konnte

--Stadtteil als Basis der Storywelt funktionierte gut

-- Audio, Sounds und Sprachaufnahmen machen das Game mit den Animationen lebendig

--Da viele TeilnehmerInnen einen "Gaming bzw. Gamer Hintergrund" hatten, fiel es ihnen nicht schwer, sich in die Denkweise einer Storystruktur einzufinden, die interaktiv und nichtlinear ist. Es fiel ihnen leichter, als manchen Erwachsenen.

P- Produktion, Zwischenschritte und spielbarer Prototyp

Im Rahmen des Workshops gab es immer wieder kurze praktische Zwischenergebnisse und am Ende des ersten Durchgangs eben auch einen spielbaren Prototyp, der online abrufbar ist und sowohl auf Laptop als auch Handy spielbar ist.

6.9.4 Verwendete Tools, Soft- und Hardware

Zu den Tools, die wir eingesetzt haben, gehörten einerseits technische Hardware, die von der Schule gestellt wurde oder die wir als Kulturpunkt einbrachten, und Software, bei der wir teilweise auf Open Source Software zurückgegriffen haben, um Kosten zu sparen, aber auch um den Schüler*innen Alternativen zu kommerziellen Anbietern nahezubringen. Um Filmsequenzen zu aufzunehmen und zu schneiden waren mehrere Schnittprogramme im Einsatz als auch Video- und Audioaufnahmetechnik.

Anfangs war es offen, ob Unity als Game Engine (Software) benutzt werden soll. Im Laufe des Prozesses hat sich rausgestellt – auch in Hinblick auf die technischen Ressourcen – dass Twine sich besser eignet, um technisch niedrigschwellig ein interaktives Storytelling mit Kindern umzusetzen.

Es war und ist mit diesem Programm möglich, dass das Projekt mehr zum eigenen der Teilnehmer wird – sie liefern nicht nur Inhalte, die dann von Techniker*innen eingebaut werden, sondern schreiben sozusagen selbst den Code und die Verknüpfung der Interaktivität.

Unity ist eine professionelle Game Engine, die ermöglicht komplexe nichtlineare und interaktive Games zu entwickeln und umzusetzen, die zum Teil Open Source nutzbar ist. Unity basiert auf C# Code und mit Plugins lassen sich Java Script Code oder SDKs in C++ oder Python integrieren. Ähnlich wie beispielsweise After Effects ist es ein umfangreiches und komplexes Programm,¹¹⁴

Twine ist ein Open Source Tool für textbasiertes interaktives Storytelling auf html-Basis¹¹⁵ mit Erweiterungen, um multimediale Dateien einzubinden. Die Erzählstruktur wird visuell nach dem Prinzip des Decision Tree gebaut.

Im Laufe dieses Projekts wurde klar, dass Twine geeigneter ist für die Umsetzung. Ausschlaggebend waren einmal die technisch eingeschränkten Möglichkeiten an der Schule. Ein Grund war auch eine geringere "Abhängigkeit" von einem Spieleprogrammierer. Ein weiterer Grund war die größere mögliche Selbstgestaltung durch die Kids. (Lerneffekt)

Idee war und ist jedoch über ein textbasiertes Storytelling hinaus zu gehen und Twine mit Foto, Animation und Sound zu verbinden. Was auch gelungen ist.

Zusammenfassend lässt sich folgend feststellen: Twine eignet sich für Vermittlungsprojekte in diesem Bereich gut – da interaktives Storytelling ohne Code-Programmierkenntnisse möglich sind.

Trickmisch: Trickmisch ist ein Projekt von Julia Kapelle (siehe auch Kooperationspartner) und ursprünglich entstanden als mobiles Sprachlabor und enzyklopädisch wachsendes Bilder-Wörterbuch – nun ist es eine umfangreiche Online Plattform zur Erstellung von eigenen Trickfilmen. In Zusammenarbeit wurde die Möglichkeit entwickelt auf der Plattform erstellte multimediale Inhalte in das interaktive Projekt "my city game" zu integrieren.

¹¹⁴ <https://unity.com/de/how-to/programming-unity>

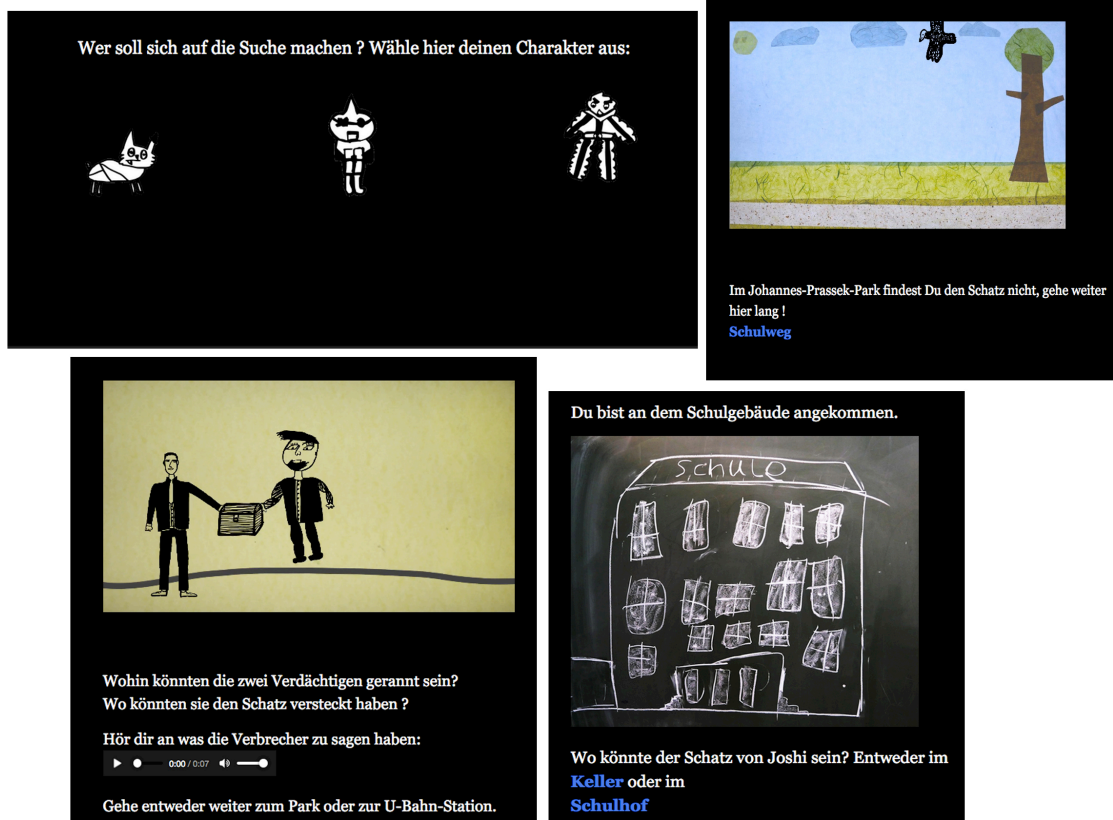
¹¹⁵ <https://twinery.org/>

Video/Fotokamera, Stativ, Mikrophon, Soundaufnahmegerät: Für Interviews und Soundaufnahmen als auch für kleine analog erstellte oder gezeichnete Szenen für das “my city game“ kamen Kamera, Stativ und Soundaufnahmegerät zum Einsatz, auch während der Ortserkundungen im Stadtteil. Experimentieren, Ausprobieren und Lernen gingen ineinander über.

Laptops: Genutzt wurden dafür die Hardware an der Schule, die Technik vom Kulturpunkt und projektbezogen ausgeliehenes Zubehör und die Technik von den Kursleiter*innen selbst. Statt die für das Projekt notwendigen Programme zu installieren, wurde vermehrt online auf sie zugegriffen. Der Zugriff auf Online-Programme funktionierte aus logistischen Gründen besser als die permanente Installation der Programme. Der Internetzugang dafür konnte nach Anlaufschwierigkeiten von der Schule und dem Schulnetz genutzt werden.

6.9.5 Mixed-Media-Ästhetik (Digital und Handmade Mix)

Durch die Verbindung von analogen, handgezeichnetem Material und digitaler Techniken bekam die Story eine eigene Ästhetik. Die eigene Ästhetik und der Look basiert u.a. auf der Erweiterung der textbasierten interaktiven Story (Twine) mit kurzen Trickfilmszenen und Sounds. Dies erforderte bei den Teilnehmer*innen unterschiedliche Fähigkeiten und förderte unterschiedliche Kompetenzen. Des Weiteren fand die Transferleistung statt, dass etwas Handgemachtes Teil des digitalen Spiels werden kann.



Abbildungen 9: Screenshots my city game

6.9.6 Audio und Soundaufnahmen

Der Einsatz von Sound und das Mitdenken der Audioebenen bereichert und verstärkt sowohl in Film als auch Game die jeweilige gewünschte zu transportierende Stimmung und gewünschte Emotion (z.B. Grusel, Freude, Epik).

In dem Projekt "my city game" wurden Interviews als eine Art Making Off und Reflexionsebene realisiert, indem die Kids sich gegenseitig interviewten. Für das Twine Game selbst wurden sowohl Geräusche und Sounds aufgenommen, als auch kurze gesprochene Stimmen für Charaktere innerhalb des Storytellings, die dann später eingebunden wurden.

Ähnlich wie beim Trickfilm wird dadurch eine Lebendigkeit transportiert und die Kids hören sich selbst in einer anderen Rolle. Sie werden zu direkten Teilnehmenden.

6.10 Herausforderungen und Stolpersteine

Bei der Durchführung ergaben sich folgende Herausforderungen und Stolpersteine:

Es handelte sich um ein digitales Workshop-Projekt, welches die Erarbeitung und Anpassung im Prozess erforderte. Weil mit verschiedenen Gastkursleiter*innen gearbeitet wurde, mussten diese jeweils eingeführt und gut vorbereitet werden.

Auch die Komplexität und anfängliche Ergebnisoffenheit des Projekts war eine Herausforderung. Weil durch die Einteilung in Kleingruppen und den zeitlichen Verlauf viele Einzelteile entstanden, mussten diese immer wieder abgeglichen werden in Bezug zur Gesamtgeschichte und die sich am Ende zu einer Storyworld zusammenfügen sollte. Dies wurde im Vergleich zwischen dem Theorie-Konzept am Anfang und dem realem Ablauf in der Praxis klar. Die Elemente waren fragmentarischer und kleinteiliger als beispielsweise bei einem Vermittlungsprojekt im Kurzfilmbereich.

Erforderlich waren deshalb agile Umsetzungen, Anpassungen und ein mehrstufiger Prozess, mit für die Schüler*innen wichtigen Zwischenergebnissen. Eine Balance zwischen Abstraktion und konkretem Ergebnis, das spielbar und erlebbar war, musste immer wieder neu ausgelotet werden.

Gerade in der Arbeit mit den Schüler*innen hat sich gezeigt, dass es viele Übungseinheiten und kurze Tests bedarf, bis sich die Gruppen zum Beispiel auf eine gemeinsame Story geeinigt hatte, die es im interaktiven Storytelling umzusetzen galt. Die Planung von Storytelling und Programmierung erforderte Absprachen, die die Umsetzung dann schrittweise möglich machte.

Im Bereich der kurzen Video und Animationssequenzen der Kinder, die diese selbst erstellten, war einerseits eine große Spontantät und ein kreativer (künstlerisch) freier Prozess möglich. Andererseits mussten die Kinder und Projektleitung immer im Blick behalten: die Elemente müssen in die Gesamtstory passen, die Spiel- und Entscheidungslogik der Gesamtstory muss passen, auch wenn kleine Zwischenszenen oder Zeichnungen spontan entstanden.

Technische Gegebenheiten von z.B. Laptop Ausstattung in der Schule und im Kulturpunkt limitierten das Projekt in den Möglichkeiten bzw. schufen eine Eingrenzung, mit der ein Umgang gefunden werden musste.

Gleichzeitig wurden mit der Programmierung und der künstlerischen Projektorganisation Wege gefunden, mit den Schüler*innen zu arbeiten, z.B. über Software und Tools, die online zugänglich sind. Die Teilnehmer*innen wurden sowohl an den Inhalten als auch am technischen Aspekt des interaktiven Stadtteilgames aktiv beteiligt und konnten an diesen Aufgaben wachsen. Das Projekt ist demnach nachhaltig und modellhaft konzipiert.

Aufgrund von Covid19 Schulschließungen und der temporären Schließung des Stadtteilzentrums konnte das Projekt vom März bis August 2020 nicht in ursprünglich gedachter Form fortgeführt werden. Das Projekt wurde deshalb in digitaler Online-Unterrichtsform weitergeführt, was aufgrund der digitalen Ausrichtung des Projekts grundsätzlich auch möglich war – jedoch unter Einschränkungen. Eine partielle Anpassung bzw. Umwandlung in ein Online Vermittlungsformat, der persönliche Kontakt über digitale Tools (z.B. Whatsapp, E-Mail, Padlet, Microsoft Teams) und die Gewährleistung der technischen Zugangsmöglichkeiten der Schüler*innen von zuhause aus teilzunehmen, all das waren/ sind Herausforderungen.

6.11 Künstlerische Projektarbeit – Wirkung

Erwähnen möchte ich hier den Vortrag von Bettina Kurz der Phineo Arbeitsgemeinschaft¹¹⁶, die auf dem Hamburger Kulturgipfel 2019 in Bezug zu kulturellen Projekten in Bildungswesen (Schule) und deren Wirkung – in Bezug zu Messbarkeit und Evaluation – folgend aufschlüsselte:

“Spricht man über den Begriff Effizienz gilt es Output versus Wirkung zu unterscheiden.“

Eine wiederkehrende Problemstellung für solche Vermittlungs- und Praxisprojekte ist, wieweit die künstlerische kreative Arbeit und deren Wirkung auf Teilnehmer*innen messbar, evaluierbar und somit beschreibbar ist. Vor allem wenn man von einer reinen “Produkt und Ergebnisorientierung“ (was ist entstanden, was ist sichtbar) ablässt, stellt sich diese Frage.

In dem Vortrag von Bettina Kurz fiel der prägnante Satz:

“Wirkungen sind Veränderungen.“

Beispielsweise innerhalb einer Organisation findet eine Intervention statt, und diese Intervention hat Rückwirkung auf die Organisation, das Individuum und die Gesellschaft. Letztlich ist jedoch Wirkung wissenschaftlich oft schwer messbar, denn es handelt sich nicht um einen linearen, eindimensionalen Prozess.

In konkretem Bezug zum hier beschriebenen und durchgeführten Praxisprojekt “my city game“ lassen sich einzelne Beobachtungen schlaglichtartig festhalten:

¹¹⁶ Persönliche Mitschrift des Vortrags von Bettina Kurz, Hamburger Kulturgipfel November 2019

Die Zielgruppen der Mädchen wurde weniger als geplant im Kurs erreicht. Der Kurs hat eher Jungs angesprochen. Dies gilt es zu berücksichtigen bei weiteren Workshopformaten und ggf. anders zu vermitteln, um alle Geschlechter anzusprechen.

Das Ziel, ein interaktives, nichtlineares spielbares Ergebnis gemeinsam zu erschaffen, wurde erreicht. Die technischen Mittel wurden niedrighschwelliger als ursprünglich geplant gewählt, was sich letztlich spätestens während der Pandemie als richtig und besser praktikabel erwies. Diese Entscheidungen ermöglichten u.a. dass die Teilnehmer*innen sehr viel selbst machen konnten.

Als positive Effekte zu erwähnen sind beispielsweise das gesteigerte Selbstbewusstsein bei den Teilnehmer*innen, durch die Wahrnehmung und Anerkennung ihrer Gamingkompetenzen, welche sonst eher als Zeitvertreib oder gar Gift von Erwachsenen gesehen werden. So bemerkt U., ein zehn Jahre alter Schüler, der sonst eher einen schwierigen Stand in anderen Schulfächern hat:
"Ich kann ja Game Designer werden, oder Filmcutter – das sind ja richtige Berufe."

6.11.1 Geplante Weiterentwicklung und Übertragbarkeit

In der konzeptuellen Entwicklung war der Modellcharakter und die langfristige Arbeit an den Themen Game, Film, Interaktives Erzählen im Stadtteil eine der Prioritäten der Werkstatt Mixed Media des Kulturpunkts.

In der Praxis hat sich herausgestellt, dass diese Projektidee das Potential hat, auf andere Formate übertragbar und ausbaufähig zu sein, z.B. auf mehr außerschulische Jugendarbeit, oder in einer kompakten Projektwoche auch als Hybrid zwischen Online-Vermittlung und Projektarbeit vor Ort, da sich einige Teile auch im digitalen Austausch durchführen lassen.

Das Projekt lässt sich erweitern, variieren, ausbauen, komprimieren und übertragen auf andere Formate und Altersgruppen nach seiner prototypartigen Durchführung. Z.B. wird zur Zeit bereits an einem interaktiven Film mit Realfilmaufnahmen mit einer kleinen Gruppe von Schüler*innen gearbeitet.

Gerade am Anfang, in den ersten Monaten des laufenden Kurses, war erst einmal eine Praxisanpassung notwendig. Dieses Wissen und die gemachten Erfahrungen lässt sich übertragen auf eine formative Weiterentwicklung an der Schnittstelle zwischen Film und interaktiven Storytelling, um zukunftsweisend multimediale und interaktive Stories mit Schülern zu entwickeln und umzusetzen.

Besonders an dem Projekt ist die Kombination mit analogen Techniken wie Zeichnen, Stopptrick und Handgemachtes, welches in das multimediale Projekt integriert wurde, dies gab u.a. dem Projekt eine eigene Ästhetik und geht über ein rein digitales Projekt hinaus.

7 Rückblick und Ausblick

Am Beginn dieser Masterarbeit stand für mich die Frage, auf welchen Erzählstrukturen die digitale Bewegbildenarration basiert. Diese Arbeit gibt einen Einblick in verschiedene Entwicklungen im Bereich des interaktiven und nichtlinearen medialen Erzählens im Vergleich von Film und Game. Der interdisziplinäre Ansatz meiner Arbeit stellte sich im Verlauf sowohl als Stärke, als auch immer wieder als ein Risiko dar. In einer postmodernen und postdigitalen Welt können Themen oder Fragestellungen in ihrer Komplexität interdisziplinär dargestellt und verhandelt werden, weil in gewisser Weise alles mit allem in Verbindung steht.

Als (Dokumentar-) Filmregisseurin und Medienkünstlerin, die im Bereich der Filmbildung tätig ist, habe ich mich vor allem mit Videogame und Gametheorien beschäftigt, um ein besseres Verständnis der Unterschiede und der Überschneidungen zum filmischen Erzählen zu entwickeln. Eingeflossen sind demnach Methoden experimenteller, interdisziplinärer Forschung, wie ich sie in meiner eigenen künstlerischen Praxis verfolge, als auch Methoden und Erfahrungen aus dem Bereich der Vermittlungsarbeit an verschiedenen Bildungseinrichtungen und mit Teilnehmer*innen unterschiedlicher Altersgruppen.

Die verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen und der Perspektivwechsel können den Blick auf ein Thema oder ein Medium weiten und so einen Erkenntnisgewinn generieren. Andererseits gilt es, diesen Blick auch immer wieder einzufangen und auf die wesentlichen Fragestellungen zu fokussieren, um der Arbeit einen roten Faden zu geben, welcher die verschiedenen praktischen und theoretischen Elemente im Sinne eines Rhizoms (Deleuzes) verknüpft.

Bei der Konzeption und Entwicklung von nonlinearen und interaktiven Geschichten wird die Erzählung vor allem durch Entscheidungen und Wahlmöglichkeiten strukturiert. Trotz einer Dramaturgie, die sich gegebenenfalls nicht merklich von einer linearer Erzählung unterscheiden muss. Neben allen neuen Entwicklungen und Arten des Erzählens stellte sich für mich während der Masterarbeit vor allem auch heraus, dass das Rad nicht neu erfunden werden muss. Oftmals liegen die Kerngeschichten, die Kern-Emotionen nahe oder gleich an dem, was Menschen seit jeher berührt. Die Form der Vermittlung oder die Art der Präsentation oder das Format des Endergebnisses verändert sich bei interaktiven und nicht linearen Erzählformaten – die inhaltliche Ebene ist gegebenenfalls gleich.

Beispielsweise ist eine multimediale Erzählung über Eva, ein 13-jähriges jüdisches Mädchen aus Ungarn, welches 1944 in Auschwitz ermordet wurde - in einem Instagram Video Story Format (IGTV) neu und spricht somit eine jüngere Alters- und Zielgruppen an. Die auf realen Gegebenheiten basierende Grundgeschichte ist jedoch die Gleiche, da sie auf gleichen historischen Ereignissen und Tagebüchern basiert wie in einem anderem Medium und Format erzählt. In diesem Beispiel ist die Interaktivität auf die Möglichkeit des Kommentierens zu den jeweiligen Storyteilen beschränkt.¹¹⁷

¹¹⁷ <https://www.instagram.com/eva.stories/>

Während die Zuschauer*innen beim Film Rezipient*innen sind, werden sie in Videogames zu Akteur*innen und können sich aktiv am Geschehen beteiligen oder kommentieren und den Ausgang der Handlung mitsteuern. Hier könnte man sagen, dass der Film vom Videogame lernen kann. Die Möglichkeiten der Beteiligung, welche auch den so erfolgreichen sozialen Medien immanent ist, also die Interaktivität und die Verschmelzung ursprünglich unterschiedlicher Medienformate im Videogame scheinen eine große Anziehung auf die Nutzer*innen auszuüben. Neben dem Hybrid des interaktiven Films, welcher in crossmedialer Weise weiterentwickelt wird, erscheint jedoch die Wirkmächtigkeit der klassischen Form des Films ungebrochen. Eine Aufsplittung in sogenannten Mikrocontent (siehe Eva Stories) verändert das Medium Film massiv, in Rezeption und Auswertung – zu Vermittelndes wie Geschichtsbewusstsein, Empathie, Involviertheit in die Geschichte sind jedoch inhaltlich ähnliche Ziele, wie in einer klassisch gewählten Form.

In einer Zeit, in der der Zugang zu Informationen und Wissen anders und niedrighschwelliger zugänglich ist, entscheidet die eigene Haltung und die Verbindung mit Transfer- und Kontextwissen über einen vielschichtigen Blick. In Form eines Smartphones trägt heute jeder ein Hybridgerät zwischen Foto- und Videokamera, Computer und Kommunikationsgerät mit Internetzugang bei sich. Medienwissenschaftler*innen sprechen in diesem Sinne auch von einem Kulturzugangsggerät. Digitale Mündigkeit im Sinne der 4K-Kompetenzen ist somit eine unbedingte Voraussetzung für Schüler*innen, damit sie in Zukunft als Akteur*innen am gesellschaftlichen Diskurs teilnehmen können.

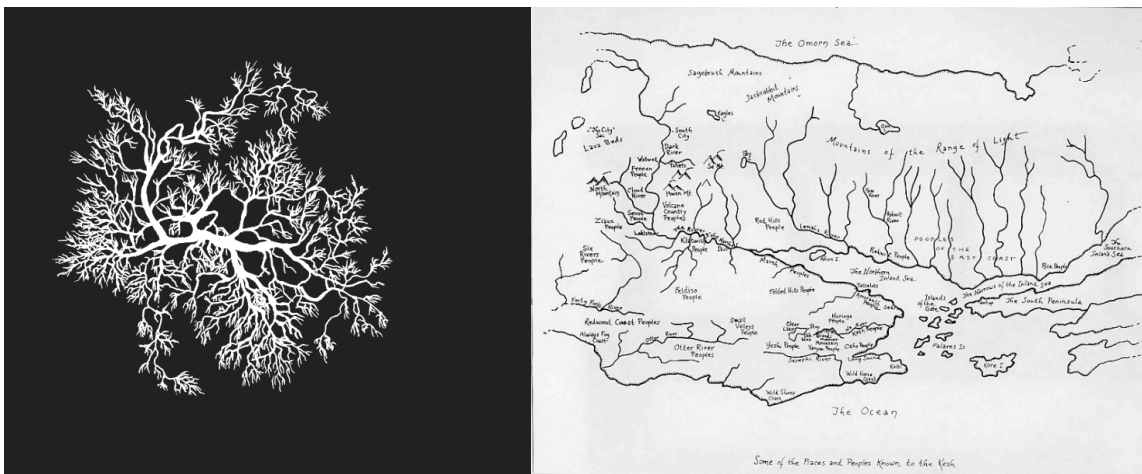
Eine Frage, die mich begleitete und die sich aus dem praktischen Workshop ergab, lautete: Haben Künstler*innen besondere Kompetenzen im Bereich der digitalen und kulturellen Bildung, um "Fähigkeiten von morgen" an Schüler*innen vermitteln? Im praktischen Vermittlungsprozess mit Künstler*innen findet ein Selbstermächtigungsprozess bei den Teilnehmer*innen statt - sie erhalten Feedback und Resonanz zu Kompetenzen und Fähigkeiten, die im Schulalltag oftmals untergehen oder durch Benotung in einen direkten Leistungs- und Bewertungszusammenhang gestellt werden. Laut Mitchel Resnick werden Kinder, die die Möglichkeit haben an Projekten selbständig zu arbeiten, fächerübergreifend an realen Problemstellungen, die basierend auf Motivation und Interesse ergebnisoffen experimentieren können, mehr für eine Welt von morgen vorbereitet sein, in der flexibles und eigenständiges Denken und Handeln wichtiger werden als je zuvor.

Rückblickend auf das beschriebene und durchgeführte Vermittlungsprojekt "my city game" kann ich ganz konkret feststellen: Einzelne Teile der Erzählung z.B. kurze Animationen, Fotos, Zeichnungen und Audioaufnahmen – Fragmente der Schatzsuche im Stadtteil – mussten immer auch abgeglichen werden mit der übergeordneten Entscheidungsstruktur im interaktiven Storytelling. D.h. dem Medium immanent ist eine spezifische Strukturierung des Denkens - Abstraktion und Denken in Reaktionen und Entscheidungen. Interessant aber nicht überraschend war, dass die Schüler*innen, die Gamer*innen sind, die also Games täglich spielen, sich mit dieser Denkweise deutlich leichter tun, als Erwachsene oder Nicht-Gamer*innen und hier einen deutlichen Kompetenzvorsprung haben, der hilfreich ist, um die weitverbreitete abwertende Haltung gegenüber Game/Videogame zu hinterfragen und das Selbstvertrauen der Schüler*innen zu stärken.

In dem durchgeführten multimedialen Workshop wurden unterschiedlichste Kompetenzen gefördert. Schüler*innen und zwar gerade die, welche nicht so erfolgreich im Kontext Schule sind, konnten hier aufgrund ihrer Vorerfahrungen in Computergames mannigfaltige Erfahrungen machen, und ihr Selbstbewusstsein stärken. Wie in der Filmvermittlung bereits erfahren, stellte sich in diesem Projekt auch hier heraus: Abseits traditioneller Vorstellungen von linearer Lehre und traditioneller Benotung – können die Schüler*innen in künstlerischen und kreativen Projekten freier entfalten, sich neu erleben, und anderes schaffen und kreieren.

8 Ohne Karte weitergehen

„Perhaps the utopist would do well to lose the plan, throw away the map, get off the motorcycle, put on a very strange-looking hat, bark sharply three times, and trot off looking thin, yellow, and dingy across the desert and up into the digger pines. I don't think we're ever going to get to utopia again by going forward, but only roundabout or sideways; because we're in a rational dilemma, an either/or situation as perceived by the binary computer mentality, and neither the either nor the or is a place where people can live.“ (Ursula K. Le Guin)



Abbildungen 10: Rhizom Illustration & Always Coming Home Map

9 Danksagungen

Danke an alle Helfer*innen, Unterstützer*innen und Begleiter*innen dieser Masterarbeit und des Praxisprojekts

Danke an die Workshopteilnehmer*innen des Praxisprojekts: Amr, Deniz, Eric, Florian, Ilyas, Joaquin, Marcello, Mike, Salvatore, Shirin

und an Anke Amsink, Soeren Buchheim, Matthias Buntenkötter, Bastian Clausdorff, Slawa Deisling, Dr. Susanne Draheim, Sabine Engelhart, Nina Hälker, Julia Kapelle, Jutta Kast, Martin Kohler, A. von Saint Andre König, Prof. Kai von Luck, Ilse Löwenstein Schule Team (Schulleiter Dr. Ingo Straub, Kathrin Graves, Clemens Garbe, Pia Wagemann), Maria und Dietmar Sengeleitner, Prof. Gunter Rehfeld, Pitt Sauerwein, Dr. Anna Lena Wenzel, Prof. Stefan Woelwer

In Erinnerung an Gundula Martha Regine Mueller

Literaturverzeichnis

Bürgerschaft der Freien und Hansestadt Hamburg: Rahmenkonzept Kinder- und Jugendkultur in Hamburg 2012, 12.6.2012,
<https://www.hamburg.de/contentblob/3481330/5a6200d09c7b60a8d9287932681bd383/data/rahmenkonzept-2012-drucksache.pdf>

Burow, Olaf-Axel: Die Generation Selfie ausbilden, 2/2019, <https://www.if-future-design.de/wp-content/uploads/2018/11/Die-Generation-Selfie%E2%80%9Cbraucht-neue-Lehr-und-Lernformate.pdf>

Bush, Vannevar: As We May Think, (Original 1945), Aufgerufen am 01.12.2020 von <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen – Maske und Rausch, Berlin 2017

Camanho/ Ciarlini/ Feijo/ Furtado/ Pozzer: Models for Interaktive TV Storytelling, VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, Rio de Janeiro, IEEE Library, 2009

Cavazza, Marc, Fred Charles, Steven J. Mead: Character-based Interactive Storytelling, Interactive Storytelling for intelligent virtual actors technology, IEEE Library, 2002

Campell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, 1949

Crawford, Chris: Chris Crawford on Interactive Storytelling, New Riders, 2013,
<https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780321864970/samplepages/0321864972.pdf>

Csikszentmihályi Michály: Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile im Tun aufgehen, 1975

Dancyger, Ken: The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice, 2011

Deleuze Gilles, Guattari Félix: Rhizom, Deutsche Übersetzung, Merve Verlag, 1977

Dunne, Anthony und Raby Fiona: Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming, MIT Press, 2013

Ermert, Karl: Was ist kulturelle Bildung? Bundeszentrale für politische Bildung, 23.7.2009, <https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/59910/was-ist-kulturelle-bildung>, aufgerufen zuletzt am 02.01.2021

Esken, Jana: Geschichten in alle Richtungen. Lineares und nichtlineares Storytelling, Kontextlab, 10.2.2020, <https://www.kontextlab.com/nichtlineares-storytelling/>

Figl, Andrea: Webdoku – Geschichte, Technik, Dramaturgie, UVK Verlag, Konstanz 2015

Freyermuth, Gundolf S.: Games Game Design Game Studies, transcript Verlag, Bielefeld 2015

Friedewald Michael: Blick zurück auf den Memex: Anmerkungen zu Vannevar Bushs Aufsatz "As we may think", Informatik Forum, Bd. 12, 3-4/1998, Aufgerufen am 01.12.2020 von <https://www.friedewald-family.de/Publikationen/InformatikForum.pdf>

Galloway Dayna: From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary, *Journal of Media Practice*, 2007

Gerhards, Claudia: Nonfiction-Formate für TV, Online und Transmedia, UVK 2013

Gordon, Michael: Introduction to James Joyce`s Ulysses, in: Hypermedia. *Journal of modern Literature*, Indiana University Press, 2001, aufgerufen am 30.12.2020 von <https://www.jstor.org/stable/3831762>

Hauptverband Cinephilie (Hg.): Positionspapier, 17.11.2020, http://www.hvcinephilie.de/wp-content/uploads/2020/11/HvCPositionspapier_Filmbildung.pdf, aufgerufen am 15.12.2020

Heeter Carrie: Interactivity in the Context of Designed Experiences
Michigan State University in San Francisco, *Journal of Interactive Advertising*, 2000

Hooffacker, Gabriele: Kommunikative Formen im Online Journalismus, 2015

Huizinga Johan: *Homo Ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel* 1939

Jenkins, Henry: Transmedia Storytelling 101, 2007, abgerufen 20.12.2020 von http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Joyce Michael, *afternoon a story*, 1987, Aufgerufen am 30.12.2020 von <https://v2.nl/archive/works/afternoon-a-story>

Kellermann Ron: Aufgerufen zuletzt am 02.01.2021 von: <https://filmschreiben.de/digitaler-journalismus-2-multilinearitaet-und-interaktivitaet/>

Kenney Sam, Gorelik Alexander, Mwangi Sam: Interactive features of Online newspapers, (2000) Aufgerufen am 30.12.2020 von <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/download/720/629?inline=1>

Krützen, Michaela: Dramaturgien des Films, Das etwas andere Hollywood, Frankfurt a. M., 2010

Landow George: Hypertext - The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1992

Lange, Alexandra: The Design of Childhood, 2018

Le Guin, Ursula: Carrie Bag Theory of Fiction, 1986

Lindner, Martin, Dejan Mihajlović, Jöran Muuß-Merholz, Axel Krommer, Philippe Wampfler: Routenplaner #Digitale Bildung Auf dem Weg zu zeitgemäßem Lernen. Eine Orientierungshilfe im Digitalen Wandel, Hamburg 2019

Magazin für Kinder- und Jugendkultur, Hamburg, Winter 2019/2020

Matussek, Peter: Medienästhetik der Schrift, Uni Siegen, Aufgerufen am 01.12.2020 von <http://www.medienaesthetik.uni-siegen.de/index.php?id=438>

Mc Dowell, Alexander: 5D Global Studio, World Building Media Lab, School of Cinematic Arts, California, USC

Mc Gonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit ! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, Heyne Verlag, 2011

Mc Luhan, Marshall: The Extension of Man, 1964

Murray Janet, Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace, 1997, S.98 f.

Newhagen, John E.: The role of feedback in the assessment of news, in: Information Processing & Management, Volume 33, Issue 5, September 1997, Pages 583-594

O`Reilly, Tim: What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the next Generation of Software, 2007

Pearce, Celica: In and Outs of Non-linear Storytelling, Acm Library, 1994

Prensky, Marc: Teaching Digital Natives – Partnering for Real Learning, 2010

Rauscher, Andreas: Interaktiver Film – Was soll er tun? Epd Film Online Magazin, 04/2019, Aufgerufen zuletzt am 30.12.2020 von

<https://www.epd-film.de/themen/interaktiver-film-was-soll-er-tun>

Rautenberg, Kirsten: Medienwandel durch Crossmedia, 2015

Resnick, Mitchel: Lifelong Kindergarten – Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers and Play, MIT Press, 2017

Salen, Katie und Eric Zimmerman: Rules of play, game design fundamentals, Cambridge MIT Press, 2004

Seligman, Martin: Games Beyond Entertainment conference in Boston, 2011

Spierling, Ulrike: Models for Interactive Narrative Actions, ACM Library 2009

Stampfl, Nora: Roger Caillois (1913-1978): Spiel als Frage der inneren Haltung, 05.01.2016,

https://www.ludologie.de/blog/news/roger-caillois-1913-1978-spiel-als-frage-der-inneren-haltung/?tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=70eea2991493af78a55fa70d064d6a5b

Sudnow, David: Pilgrim in the Microworld, NY; Warner Books, 1983

Suits Bernard: the Grasshopper: Game, Life and Utopia, 2005, S.38

Sutton-Smith, Brian: The Ambiguity of Play, Cambridge, Harvard press 2001

Tietke, Fabian: Wozu Filmbildung? Filmdienst.de, 1.12.2020,

<https://www.filmdienst.de/artikel/44981/wozu-filmbildung>, aufgerufen am 03.01.2021

Wampfler, Philippe: Digitale Literatur, 12/2019, aufgerufen am 30.12.2020 von

<https://fd.phwa.ch/wordpress/wp-content/uploads/2018/12/Digitale-Literatur.pdf>

Weck, Andreas: Newsgame zeigt den Arbeitsalltag eines Amazon-Lagerarbeiters, 1.3.2019, t3n,

<https://t3n.de/news/newsgame-zeigt-amazon-lagerarbeiter-arbeitsbedingungen-alltag-gig-worker-1147197/>

Zimmermann, Eric: Manifesto of a Ludic Century, 2013 with an essay about it from Heather Chaplin

Aufgerufen zuletzt am 01.01.2021 von: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204> und ebenfalls erschienen in MIT Press Book:

The Gameful World: Approaches, Issues, Applications, 2014

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1

Hyperlink Visualisierung Theodor Holm Nelson, Literary Machines, Philosophy of Hypertext, 2002

Abbildung 2

Hyperlinkstrukturen, Autor Bagok, 2011
Creative Commons Lizenz CC BY-SA 3.0, aufgerufen am 30.12.2020 von
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hyperlinkstrukturen.png>

Abbildungen 3 und 4

https://www.gamasutra.com/blogs/ChrisStone/20190107/333798/The_evolution_of_video_games_as_a_storytelling_medium_and_the_role_of_narrative_in_modern_games.php

und Branching Paths Strukturen, P.Nelson Interaktive storytelling, Aufgerufen zuletzt am 02.01.2021 von: <https://thestoryelement.wordpress.com/2015/02/11/designing-branching-narrative/>

Abbildung 5

Steamcommunity, Visualisierung der Erzählstruktur in Late Shift, Fan contribution, creative commons lizenz
Artwork von Koshino, zuletzt aufgerufen am 02.01.2021
<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1207863498>

Abbildungen 6, 7, 8, 9

Fotos und Screenshots der Projektdokumentation my city game , Vanessa Nica Mueller

Abbildungen 10

Rhizo, Illustration von Sonja Mense, aufgerufen am 30.12.2020 von:
<https://sonjamense.cargo.site/Rhizom>

Always Coming Home, Karte, Ursula Le Guin, Erstausgabe 1985

Versicherung über Selbstständigkeit

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit im Sinne der Prüfungsordnung ohne fremde Hilfe selbstständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.

Hamburg, den 25.01.2021

Vanessa Nica Mueller