

## Horst Pohlmann

### Die Narrativität im Digitalen – Auf der Suche nach virtuellen Geschichten und ihren digitalen Überlieferungen

---

159

Die Fragestellung zum folgenden Artikel lautete ganz einfach: Wie finden sich Erzählformen in digitalen Medien wieder? Bei der Recherche im Bereich der Computer- und Videospiele sowie des Internet ist dabei eine Art Reisebericht entstanden, der bei den „Game-Studies“ beginnt, das Phänomen der „Indie-Games“ beleuchtet, über die Avatar-Bindung zu Erzählformen von Spielern im Internet führt und bei der Vermittlung einer „digitalen Lesekompetenz“ in der medienpädagogischen Arbeit aufhört. Doch der Reihe nach:

#### **Game-Studies**

Die Zeiten, in denen Computer- und Videospiele nur zum Spielen da waren, scheinen vorbei zu sein. Es ist vom Kulturgut die Rede, von Story-Telling, von Immersion in fantastischen Geschichten oder von epischen Erzählungen in erfundenen virtuellen Spielwelten, die sich in ihrer Komplexität nicht hinter Werken, wie „Der Herr der Ringe“ oder „Das Lied von Eis und Feuer“ (Romanvorlagen für die Fernsehserie „Game of Thrones“) verstecken müssen (wie z. B. die Computerspiel-Reihe „Heroes of Might & Magic“ [siehe Might and Magic History, <http://www.angelfire.com/ma3/neatpics/mmhistory.html> oder Might&Magic World, <http://www.mightandmagicworld.de/saga/index.html>]).

Die Computerspiel-Industrie hat den Umsatz der Filmindustrie schon vor Jahren hinter sich gelassen und die Games haben sich zu einem Unterhaltungsmedium gemausert, das generationsübergreifend konsumiert wird.

Eine viel diskutierte Frage im interdisziplinären Wissenschaftszweig der „Game-Studies“ [GameStudies.org, <http://gamestudies.org/1202/>]

ist, ob Computer- und Videospiele als reine Spielform oder als interaktive Geschichten betrachtet werden sollten. Für Spieltheoretiker stehen eher technische Dinge, wie Spieldesign, Regelwerk oder die Handlungsmöglichkeiten von Spielern im Mittelpunkt, für Literaturwissenschaftler hingegen die Spielgeschichte, die Erzählung oder die unzähligen Möglichkeiten eines transmedialen Story-Telling.

Fakt ist, dass ein Computerspiel als solches funktioniert, ohne eine tiefgründige Spielgeschichte liefern zu müssen. Das liegt vor allen Dingen daran, dass der Spieler vom Spiel stets gefordert wird, einzelne Spielaufgaben zu erledigen, die oft mit der eigentlichen Spielgeschichte nicht mehr viel zu tun haben. Die dargebotene Erzählung wird zu einem Beiwerk degradiert, das zur Lösung des Spiels irrelevant ist. Beispielsweise ist es in einem Echtzeitstrategiespiel völlig egal, in welchem Szenario ein gefordertes funktionierendes Wirtschaftssystem in Gang gebracht wird oder welche Militäreinheiten gesteuert werden – es können Römer in einem historischen, Elfen in einem Fantasy- oder Soldaten in einem Gegenwartsszenario sein, die eigentliche Spielhandlung ist immer gleich und wird vom Spieler auch so erlebt. Aufwendige Filmsequenzen treiben dann zwar vielleicht die Spielgeschichte voran, sind aber letztlich nicht viel mehr als reine Belohnung für einen gemeisterten Spielabschnitt. Mehr noch: Spieler, die „nur“ spielen wollen, fühlen sich im Spielfluss durch Texteinblendungen, Filmsequenzen oder Dialoge gestört. Sie werden aus der eigentlichen Spielhandlung herausgerissen und der „Flow-Effekt“

[Mihaly Csikszentmihalyi: Flow, the secret to happiness; TED-Talk 02/2004,

[http://www.ted.com/talks/mihaly\\_csikszentmihalyi\\_on\\_flow.html](http://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_on_flow.html)]

oder die „Immersion“ werden unterbrochen [Immersion, Wikipedia-Eintrag, Perma-Link vom 11.05.2013,

[http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Immersion\\_\(virtuelle\\_Realit%C3%A4t\)&oldid=117424760\]](http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Immersion_(virtuelle_Realit%C3%A4t)&oldid=117424760)

Spieler hingegen, die eine mediale Unterhaltung suchen, werden eher zu Spielen greifen, die neben dem Spielspaß auch eine opulente Erzählung präsentieren.

Auf der anderen Seite wird den Spielen aber auch das Potential zugeschrieben, als Unterhaltungsform, die viele Medienformate, wie Text, Bild, Film, Musik mit den interaktiven Handlungsmöglichkeiten des Spielers verbindet, zukünftig Filme ersetzen zu können. Dann aber, so die Kritiker, müssten Spielentwickler viel mehr Wert auf Geschichten und Story-Telling legen, als sie es gemeinhin tun. Und hier kommt die Kontroverse zum Tragen, ob wir es mit einem Spiel im klassischen Sinne oder mit einem interaktiven Film oder einer erlebbaren Erzählung zu tun haben. Und die Frage, die sich anschließt: Was will der Spieler denn eigentlich?

### **Dear Esther**

Werfen wir einen Blick auf eine interaktive Erzählung:

„Liebe Esther. Manchmal habe ich das Gefühl, als ob ich diese Insel hervorgebracht hätte. Irgendwo zwischen dem Längengrad und Breitengrad öffnete sich ein Spalt und sie strandete ungefähr hier. Egal, wie sehr ich dies in Bezug setze, sie verharrt als Singularität. Als das Alpha in meinem Leben, das sich jeglicher Annahme entzieht. Ich kehre jedes Mal zurück und hinterlasse frische Markierungen, die, so hoffe ich in meiner blendenden Hoffnungslosigkeit, in der Zwischenzeit zu neuer Erkenntnis erblüht sein werden.“

Dies ist das Erste, das ich als Spieler im Computerspiel „Dear Esther“ [<http://dear-esther.com/>] erfahre, präsentiert als Monolog einer Erzählerstimme aus dem Off. Vor mir liegt, nach allen Künsten der digitalen Grafik in Szene gesetzt, eine zerklüftete Küstenlandschaft mit steinigen

Felsen, spärlicher Vegetation, einem gemauerten Anlegesteg, einem verlassenen Gebäude und weit entfernt ist ein Leuchtturm auszumachen, der mit seinem rot-schimmernden Signalfeuer in der düsteren und geisterhaft-bedrohlichen Kulisse meine Aufmerksamkeit erregt. Entlang der Küste ist ein Pfad zu erkennen, der in Richtung Leuchtturm führt. Den schlage ich ein ... Ich frage mich, wer ich bin, wie ich hierher gekommen bin, ich weiß nicht, welche Aufgabe ich habe, geschweige denn, wer Esther ist, an die offensichtlich der Brief gerichtet ist, der mir soeben vorgelesen wurde. Was ich allerdings weiß, ist, dass ich mich in einem Computerspiel befinde und wie ich mich, wie in allen anderen Spielen auch, in ihm bewegen und mit der Spielwelt in Interaktion treten kann.



---

Dear Esther ist ein Projekt von Dan Pinchbeck an der University of Portsmouth (UK) mit dem Ziel, zu zeigen, wie klassisches Story-Telling mit den technischen Möglichkeiten von Computerspiel-Umgebungen in Szene gesetzt werden kann. Er bediente sich dabei der Game-Engine des Spiels „Half-life 2“ aus dem Jahr 2004, einem klassischen Ego-Shooter, und programmierte einen sog. „Mod“, eine Modifikation des Originalspiels, um es dem Spieler zu ermöglichen, sich in Sichtperspektive der Spielfigur (Ego-Perspektive) in der Spiellandschaft fortzubewegen. Andere Spieler oder computergesteuerte Charaktere gibt es nicht, der Spieler ist ganz alleine auf der Insel. An bestimmten Stellen im Spiel wird die Geschichte über Audio-Kommentare vorangetrieben. Der Spieler erfährt in kleinen Häppchen immer mehr Details, die er sich zu einer komplexen Geschichte zusammen bauen kann. Dear Esther wurde in der Gaming-Szene vielfach und durchaus kontrovers diskutiert und ist mehrfach ausgezeichnet worden, u. a. für die Narration, die Originalität, die künstlerische Darstellung und die visuelle Präsentation.

### **Indie-Games**

Interessant ist, dass Innovationen und Originalität in Hinblick auf Erzählformen in Computer- und Videospiele nicht von den großen Software-Schmieden, sondern vor allem von sog. „Independant-Programmierern“ umgesetzt werden. Das äußerst erfolgreiche Open-World-Game „Minecraft“ [<https://minecraft.net/>] bspw. wurde vom schwedischen Programmierer Markus „Notch“ Persson quasi im Alleingang erstellt, erlebte eine rasante Verbreitung in Gamer-Kreisen und zählt inzwischen über 18 Millionen Spieler weltweit – eine Zahl, von der die Branchenriesen nur zu träumen wagen. Das Spiel machte Persson über Nacht zum Multi-Millionär. Sein Erfolg ist vor allem der kreativen Nutzungsweise zuzuschreiben: Eine Spielmöglichkeit besteht in der gemeinsam mit anderen Spielern kollaborativen Schaffung von Gebäuden und Welten in LEGO-Manier. Obwohl man annehmen sollte, dass sich ein Spielzeughersteller des Potentials seiner Plastiksteine bewusst sein sollte, hat LEGO zwar in der Vergangenheit Videospiele auf den Markt

gebracht, jedoch das, was sein Produkt ausmacht, nämlich die kreative Nutzung, hier nie in den Mittelpunkt gestellt – warum erst ein unbedeutender Programmierer auf die Idee kommen musste, das Potential in eine virtuelle Spielumgebung zu verlagern, wird wohl ein Firmengeheimnis des Spielzeug-Herstellers bleiben. Die großen Games-Publisher jedenfalls haben sich in den vergangenen Jahren lieber hinter etablierten Marken, wie Sportsimulationen (z. B. Electronic Arts mit der FIFA- oder Need-for-Speed-Reihe), Ego-Shootern (z. B. Activision mit der Call-of-Duty-Reihe) oder Spielumsetzungen innerhalb von etablierten Franchising-Systemen (z. B. Electronic Arts mit „Herr der Ringe“ oder „Harry Potter“) zurück gezogen, die auch mit der X-ten Abwandlung vermeintlich garantierte Einnahmen versprechen. Ungewöhnliche Spiel-Konzepte scheinen aus Marketingsicht schlicht zu riskant zu sein. Fakt ist jedoch, dass immer mehr Spieler die etablierten Spiel-Reihen als langweilig erleben und die Umsatzzahlen mit wenigen Ausnahmen kontinuierlich zurück gehen. Nils Metzger beleuchtet in seinem Artikel „Können Pixel Kunst sein?“ in der Neuen Zürcher Zeitung dieses Phänomen genauer und betrachtet das Potential von unabhängigen Entwicklern mit Blick auf die Frage, ob Computerspiele als Kulturgut taugen [<http://www.nzz.ch/aktuell/feuilleton/literatur-und-kunst/koennen-pixel-kunst-sein-1.18067546>].

## **FTL**

Ein anderes Beispiel für ein Indie-Game und gelungenes Story-Telling „nebenbei“ ist das mit Hilfe eines Kickstarter-Projekts von Fans in 2012 finanzierte „FTL“ (Faster than light) [Kickstarter-Aufruf von FTL, <http://www.kickstarter.com/projects/64409699/ftl-faster-than-light?ref=live>].

Beachtenswert ist hierbei, dass Gamer durchaus bereit sind, ein Projekt zu finanzieren, wenn es sie interessiert und wenn das zu erwartende Spiel etwas Neues und Interessantes bietet. Innerhalb eines Monats kamen anstatt der erhofften 10.000 \$ satte 200.000 \$ zusammen, die reinen Verkäufe im Anschluss an die Entwicklung kommen noch hinzu, wobei diese Zahlen im Vergleich zu Titeln führender Hersteller geradezu lächerlich gering sind (Entwicklungskosten im

---

mehrstelligen Millionen-Bereich sind üblich). Und das für ein Spiel, das es offensichtlich nicht auf opulente grafische Präsentation anlegt, sondern vielmehr rein auf das mit Charme umgesetzte Gameplay und die präsentierte Spielgeschichte.

Als Captain eines Raumschiffs hat der Spieler die Aufgabe, einer anrückenden Armada von Rebellen durch mehrere Sternensysteme hindurch zu entkommen und sich letztlich gegen ein mächtiges Raumschiff, den Endgegner, durchzusetzen. Dabei ist Mikro-Management gefordert, denn bei jeder Raumschlacht muss er jedem einzelnen Crew-Mitglied minutiös Befehle erteilen, was sie tun sollen und die taktischen Entscheidungen treffen. Schließlich gilt es durch den Kampf die Fähigkeiten der Crew zu verbessern und das eigene Raumschiff kleinschrittig zu verbessern, damit es letztlich dem Endgegner Stand halten kann. Auf seiner Reise durch die Sternensysteme begegnet der Spieler dabei exotischen Spezies, wie z. B. den „Rockmen“, einer steinernen Lebensform, die gegen Feuer resistent ist und in Mann-gegen-Mann-Kämpfen hervorragende Arbeit leistet (m.E. übrigens mit dem nettesten Musikstück des Spiels gekoppelt [Ben Prunty, „Rockmen explore“, <http://benprunty.bandcamp.com/track/rockmen-explore>] und ein Hinweis darauf, wie komplex eine gute Spielentwicklung inzwischen ausfällt, denn Sound und Musik spielen auch eine entscheidende Rolle für die Atmosphäre – hier um die Charakteristika einer ganzen Spezies musikalisch zu untermalen) oder den „Mantis“, einer Insekten-artigen Rasse, die sich sehr schnell fortbewegen und im Zweikampf auch einiges einstecken kann. Interessanter Weise ist der Mensch lediglich Durchschnitt und es gibt nichts Besonderes über ihn zu berichten (Original-Aussage im Spiel FTL: „Humans are common and uninteresting - no exceptional traits.“).



Die Story beginnt in einem Textfeld so:

The data you carry is vital to the remaining Federation fleet. You'll need supplies for the journey, so make sure to explore each sector before moving on to the next. But get to the exit before the pursuing Rebel fleet can catch up!

(Frei übersetzt: „Die Daten, die Du mitführst, sind lebenswichtig für den Fortbestand der übrig gebliebenen Flotte der Föderation. Du wirst Nachschub für die Reise benötigen, erkunde daher jeden Sektor, bevor Du zum nächsten weiter ziehst. Aber erreiche den Ausgang, bevor Dich die verfolgende Flotte der Rebellen einholen kann!“)

Das ist nicht gerade viel an Hintergrundgeschichte, vielmehr lediglich eine kurze Beschreibung der Spielaufgabe. Was man aber in den drei Sätzen erfährt, ist, dass es eine Föderation und Rebellen gibt (der Klassiker) und dass ausgerechnet „ich“ die Daten habe, die essentiell für den Fortbestand der Föderation sind. Dass „ich“ diese natürlich mit meinem virtuellen Leben beschütze, liegt in der Gamer-Natur. Die eigentliche Science-Fiction-Story, die sich hinter FTL verbirgt, muss vom Spieler selbst entdeckt und zusammengesetzt werden. Vor jedem Ereignis oder Raumkampf erscheint eine Texteinblendung, auf deren Grundlage der Spieler entscheiden muss, wie er vorgehen will. Neben rein taktischen Entscheidungen gibt es auch sog. Quests, eine Abfolge von Aufgaben, in



denen er mehr über die einzelnen Rassen und deren Hintergrundgeschichte erfährt und die z. B. zu einem neuen Raumschiff für einen späteren Durchlauf des Spiels führen. Diese Quests in den Sternensystemen zu finden, ist gar nicht so einfach, denn die Platzierung ist bei jedem Neustart des Spiels wieder anders und der Spieler hat pro Sternensystem rund ein Dutzend verschiedene Optionen, welche Flugrichtung er einschlägt. Will der Spieler alle Raumschiffe freischalten und/oder mehr über die Rassen erfahren bzw. die komplette Spielgeschichte erleben, muss er das Spiel zig mal spielen, wenn er nicht sowieso mal wieder von vorne anfangen muss, weil ein Gegner zu stark war und das ehemals stolze Raumschiff mit seiner lieb gewonnenen Crew mal wieder zu „Scrap“, sprich recyclebaren Materialien oder auch Weltraumschrott, geworden ist.

Im Sinne des Story-Telling haben die Programmierer jedenfalls alles richtig gemacht: Eine in Häppchen präsentierte Hintergrundgeschichte, die neugierig macht, Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften, die vom Spieler ins Herz geschlossen werden und deren Ableben nicht nur taktisch, sondern auch emotional berühren kann und schließlich der Spielaufbau, bei dem falsche Entscheidungen unmissverständlich zum Ende des virtuellen Raumschiffs und seiner Crew führen – ganz gleich ob nach fünf Minuten Spielzeit oder nach vier Stunden. Einen abgespeicherten Spielstand gibt es übrigens, wie auch im richtigen Leben, konsequenter Weise nicht.

Die Frage bleibt, ob Games generell das Potential besitzen, Geschichten für den Spieler tatsächlich erlebbar zu machen und ob sie emotional bewegende Eindrücke beim Spieler hinterlassen, die im Gedächtnis bleiben und in Form von Erzählungen weiter getragen werden.

### Day of the Tentacle

Anscheinend ist die Frage recht schnell mit ja beantwortet: Treffen Spieler auf Gleichgesinnte, die das gleiche Spiel gespielt haben, so werden recht schnell Spieldetails, Erfahrungen und Erlebnisse untereinander ausgetauscht. Nehmen wir als Beispiel das Spiel „Day of the tentacle“ [Informationen zum Spiel, <http://www.tentakelvilla.de/dott/dott.html>], ein klassisches Adventure im Comic-Stil aus dem Jahr 1993, in dem (Purpur-) Tentakel die Welt erobern will und es (gemeinsam mit Grün-Tentakel) am Spieler liegt (wie kann es anders sein?) das zu verhindern. Dazu muss der Spieler in drei intermittierenden Zeitepochen agieren, nämlich in Amerika während der Verfassungsgebung, in der Gegenwart und zweihundert Jahre in der Zukunft. Dabei steuert er drei Spielcharaktere, die sich mit Hilfe einer Toilette Gegenstände über den „Zeitfluss“ zukommen lassen können. Ein Highlight der abstrusen Spielgeschichte mit seinen kniffligen abgedrehten Rätseln ist der Hamster: In der Zukunft wird ein Hamster gebraucht, um ein Laufrad anzutreiben. Da sich der Hamster aber in der Gegenwart befindet und lebendige Dinge nicht mittels Toilettenspülung in die Zukunft gebracht werden können, muss der Spieler ihn in eine Tiefkühltruhe stecken. In der Zukunft wird der Hamster dann mit Hilfe einer Mikrowelle wieder aufgetaut und in einen Wollpullover gesteckt, damit er sich aufwärmen kann. Damit er aber in den Pulli überhaupt reinpasst, muss dieser vorher in der Gegenwart in einem Wäschetrockner auf Hamstergröße geschrumpft werden. Zwischendrin landet der Hamster noch in einer Falle und in einem Staubsauger, aber das ist eine andere Geschichte.



Quelle: TentakelVilla, Die Zeitreise in DOTT,  
<http://www.tentakelvilla.de/specials/hamstergrill/zeitreise.html>

Der Lösungsweg ist hart erarbeitet. Vielfach durch Versuch und Irrtum muss der Spieler die unlogischsten Dinge miteinander kombinieren und ist stolz, wenn er der Lösung der Rätsel einen weiteren Schritt näher gekommen ist. Das ist kognitiv anstrengend und emotional berührend und jeder, der das Spiel gespielt und sich durchgebissen hat, wird eben diese Erfahrungen, Emotionen und Geschichten gerne weitergeben. Sie können es ja mal testen, wenn Sie wollen, und sich von jemandem, der das Spiel gespielt hat, die Hamster-Lösung erklären lassen. Sie werden erstaunt sein, wie viel Detailwissen auch nach Jahren noch vorhanden ist und welche Gefühle bei der Erzählung zum Ausdruck kommen.

Aber ist das wirklich eine erlebte Geschichte, die im Gedächtnis des Spielers geblieben ist? Oder nicht vielleicht eher das Erlebnis einer Abfolge von Handlungen, die im Nachhinein rekapituliert werden?

### **Avatar-Bindung**

Eine weitere Bedeutung für die Erlebbarkeit einer Geschichte kommt dem Spieler selbst und seinem Avatar (der Spielfigur), den er steuert, zu und natürlich der Interaktion, die durch ihn mit der Spielwelt stattfindet. Die Avatar-Bindung und die Identifikation des Spielers mit seiner Spielfigur sind im Genre der Rollenspiele am ausgeprägtesten. Hier erschafft sich der Spieler einen individuellen Avatar, den er in unzähligen Spielstunden über Monate hinweg liebevoll mit neuen Fähigkeiten und Gegenständen ausstattet und mit dem er fortdauernd Abenteuer in der virtuellen Welt bestreitet. In Online-Rollenspielen, die über Internet mit und gegen andere Spieler gespielt werden, hat der Avatar zudem die Funktion, ein Kommunikationsmittel zu sein: Er vertritt den Spieler in der Spielwelt, kommuniziert über ihn mit anderen Avataren und somit mit den Spielern und kann dabei eine Persönlichkeit darstellen, die nichts mit der realen Person dahinter gemein hat. Der Spieler wird zu einem Puppenspieler, der mit seinem Avatar Geschichten erzählt

und mit den vielen anderen digitalen Stellvertretern Teil einer großen Geschichte ist, die durch die Handlungen verändert und weitererzählt wird.

Die Identifikation mit der Spielfigur, die Interaktion mit anderen Spielern und das gemeinsame Erleben von Abenteuern führt mitunter dazu, dass der Drang entsteht, die Erlebnisse in Erzählungen für andere Spieler und die Nachwelt festzuhalten:

Liebes Tagebuch,  
endlich ist es soweit! Heute war der Tag, auf den ich 16 Jahre lang gewartet habe - mein 16. Geburtstag. Meinem Weg als glorreicher Paladin steht nun nichts mehr im Wege.  
Heute war jedoch erstmal der Tag des Abschieds. Mein Vater hat eine brillante Rede vor der versammelten Mannschaft unserer Soldaten gehalten. Weit über eine Stunde sprach er über die Aufgaben eines Paladins, über den Weg des Lichts, über die ruhmreichen Vorbilder die in den Reihen der Allianz kämpfen. Er sprach über sich und seine Aufgabe, dass ich bald seinen Posten als Sergeant der Westgarnison übernehmen könne, über Verantwortung für sich und die Männer und über allerlei anderen Kram. Später habe ich nur noch mit einem Ohr hingehört, denn eigentlich wollte ich nur noch zu Marshall McBride nach Nordhain, um meine Ausbildung zu beginnen. Doch das wird noch bis morgen warten müssen.  
[...]

(Auszug aus: „Sigalds Tagebuch – Eintrag I“;

Spieler: Ylanda; Spiel: „World of Warcraft“ [Sigalds Tagebuch, World of Warcraft / MMOCluster <http://worldofwarcraft.mmocluster.de/index.php?story=979>]).

Neben solchen niedergeschriebenen Abenteuern und Geschichten, die Spieler rings um ihre Rollenspiel-Avatare verfassen, finden sich auch wissenschaftliche Ansätze, Computerspiele und ihre Erzählungen anhand von Spielerlebnissen zu skizzieren. Der Zukunftsforscher Matthias Horx bspw. hat, als seine beiden Söhne „World of Warcraft“ spielen wollten, sich mit ihnen gemeinsam, quasi zu Forschungszwecken, in die virtuelle Welt begeben und in einem „kulturanthropologischen

---

Reisebericht“ seine Erfahrungen festgehalten und die Faszination der virtuellen „zweiten Welt“ analysiert [Matthias Horx, Die Reise in die zweite Welt, [http://www.horx.com/Cyberspace/World\\_Of\\_Warcraft.pdf](http://www.horx.com/Cyberspace/World_Of_Warcraft.pdf)].

Er beschäftigt sich in diesem kurzen Essay mit der Historie der Computerspiele, mit der Funktion des Avatars, der Kooperation mit anderen Spielern, der Ökonomie der virtuellen Spielwelt, den Gehaltinhalten im Spiel und der Beziehung zwischen Realität und Virtualität.

Die Bindung des Spielers zu seinem Avatar kommt in komplexen Rollenspiel-Welten auch durch die vermeintlich gemeinsam erlebten Abenteuer zu Stande. Die einzelnen Aufgaben oder Quests, die dabei gemeistert werden müssen, folgen traditionell der von Campbell skizzierten Heldenreise (siehe Artikel „Große Helden in Not“ von Dieter Glaap) und bedienen sich somit einer Jahrhunderte alten Erzählform

[[http://www.gamasutra.com/view/feature/3118/using\\_the\\_heros\\_journey\\_in\\_games.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3118/using_the_heros_journey_in_games.php)].

Darüber hinaus beinhalten auch Computer- und Videospiele alle Bestandteile, die eine gute (filmische) Erzählung ausmachen: Das Interesse des Spielers muss geweckt werden, indem ihm eine spannende Unterhaltung versprochen wird, die seine investierte Zeit auch wert ist, der Fort- und Ausgang der Geschichte darf nicht vorhersehbar sein, die Erwartungshaltung muss mit der Ungewissheit über den Ausgang korrespondieren, was am besten gelingt, wenn der Konsument sich Teile der Geschichte selbst zusammen reimen muss und schließlich muss der Charakter liebenswürdig sein [vgl. Andrew Stanton: The clues to a great story; TED-Talk 02/2012; [http://www.ted.com/talks/andrew\\_stanton\\_the\\_clues\\_to\\_a\\_great\\_story.html](http://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story.html)].

Diese Liebenswürdigkeit wird nicht zwangsläufig dadurch erreicht, dass die Figur „gut“ ist, viel mehr kommt es auf die schlüssige Ausgestaltung der Charaktereigenschaften an. Im Zeichentrickfilm „Ralph reichts“ [<http://www.filmstarts.de/kritiken/190157.html>] ist der Protagonist eigentlich die böse Figur in einem Videospiel, der, von seinen KollegInnen missverstanden, einmal

der gute Held sein will und dabei die Existenz der Spielwelt an sich in Gefahr bringt. Der Film nimmt sich so den gängigen Klischees von Held und Antiheld an und zeigt auf, dass eine spannende Erzählung von der Interaktion beider Charaktere lebt – und das ganz gleich, ob wir es mit einem Buch, einem Film oder einem Videospiegel zu tun haben.

Vor allem aus dem asiatischen Kulturraum schwappt in den letzten Jahren eine Bewegung nach Europa, die sich „Cosplay“ nennt: Menschen verkleiden sich als Figuren aus Comics, (Zeichentrick-)Serien oder Videospiegeln und verkörpern ihre Helden im realen Leben. Auf der „Role-Play-Convention“ und der „Gamescom“ (beides Messe-Veranstaltungen in Köln mit enormen Besucherzahlen) treffen sich Cosplayer dann im richtigen Leben, stellen ihre aufwendigen selbst erstellten Kostüme zur Schau und tauschen sich mit Gleichgesinnten aus. Hin und wieder trifft man Cosplayer aber auch hierzulande an einem gewöhnlichen Nachmittag in den Fußgängerzonen größerer Städte – in Japan gehört dies zum Alltagsbild. Der Trend ist dem amerikanischen Fernsehsender SyFy eine eigene Serie wert, die im August 2013 ausgestrahlt wird [<http://www.syfy.com/heroesofcosplay>]. Diese Art der Fankultur ist eigentlich nichts Neues, denn gerade bei Science-Fiction-Serien wie Star-Wars oder Star-Trek gehören sog. „Conventions“ seit Jahren dazu. In Bonn fand z. B. vierzehn Jahre lang die Star-Trek-Convention „FedCon“ statt, die inzwischen nach Düsseldorf umgezogen ist [<http://de.wikipedia.org/wiki/FedCon>]. Hier trafen Offiziere der Föderation und Aliens in Verkleidung auch schon auf normale Menschen in den Fußgängerzonen und grüßten sich mitunter mit dem Vulkanischen Gruß [[http://de.memory-alpha.org/wiki/Vulkanischer\\_Gru%C3%9F](http://de.memory-alpha.org/wiki/Vulkanischer_Gru%C3%9F)]. Bezogen auf die Computerspiele ist anzunehmen, dass sich die Cosplay-Bewegung in den nächsten Jahren auch in Europa weiter entwickeln wird. Hier werden es aber weniger die vorgegebenen Serien-Helden sein, die im Mittelpunkt stehen, sondern die in Computerspielen individuell ausgestalteten Avatare, die lebendig werden. Die Erlebnisse, die der Spieler mit seinem virtuellen Stellvertreter in den

Spielwelten gemacht hat, werden um weitere in der realen Welt ergänzt. Der Spieler sucht und erhält die Möglichkeit, die Selbstwirksamkeit und die Anerkennung für seine Leistungen im Spiel auf die Wirklichkeit zu übertragen. Avatar-Bindung par excellence.

### **Machinimas und Let's Play Videos**

Eine weitere kreative Möglichkeit, sich mit Spielen und Erlebnissen in virtuellen Spielwelten auseinander zu setzen, findet sich in sog. „Machinimas“ wieder: Mit Hilfe eines Screen-Capturing-Programms oder mit vom Spiel direkt zur Verfügung gestellten Aufnahmemöglichkeiten nimmt der Spieler das Spielgeschehen an seinem Computer als Video auf und „missbraucht“ das Spiel dazu, eigene Geschichten zu erzählen oder bekannte Erzählungen mit Avataren neu zu interpretieren. Die virtuelle Spielwelt wird zu einer Kulisse für Filmaufnahmen und zu einer Bühne für theatralische Darstellungen von Erzählungen. Das Spiel selbst tritt dabei in den Hintergrund und wird lediglich zu einem Kreativwerkzeug zur Umsetzung eines Puppenspiels. Von dieser Nutzungsmöglichkeit wird auch im Rahmen von medienpädagogischen Projekten Gebrauch gemacht, so wurde vom Multimedia-Wettbewerb MB21 z. B. das Video „Trapped“ [Machinima „Trapped“, Sonderpreis „Machinima“ im Wettbewerb MB21, [http://www.mb21.de/p280199513\\_544.html](http://www.mb21.de/p280199513_544.html)] ausgezeichnet oder auf einer Ferienfreizeit des Jugendbüros Schwetzingen mit Jugendlichen Machinimas erstellt [Machinima Ferienworkshop, Jugendbüro Schwetzingen, YouTube-Kanal, <http://www.youtube.com/user/SchwetzingenJB>]. Die Initiative „Creative Gaming“ [<http://creative-gaming.eu/>], ein Zusammenschluss von bundesweit tätigen MedienpädagogInnen, führt Workshops mit Jugendlichen durch, in denen u. a. Machinimas gedreht werden. Im Rahmen des Internationalen Trickfilmfestivals 2013 in Stuttgart sind so Clips entstanden, die mit Hilfe des Spiels „Die Sims“ umgesetzt wurden und auf dem YouTube-Kanal von Creative Gaming veröffentlicht sind [<http://www.youtube.com/user/InsideCreativeGaming>].

Ein Phänomen auf dem Internet-Video-Portal YouTube sind z. Zt. sog. „Let's Play Videos“. Mittels Scenen-Capturing nehmen Spieler ihr Spiel auf und kommentieren, was sie in der virtuellen Spielumgebung gerade tun. Manche YouTube-Kanäle sind dabei so beliebt, dass einzelne Videos enorm hohe Zuschauerzahlen zu verzeichnen haben.

The screenshot shows a YouTube video player for a Minecraft game. The video title is "Let's Play Minecraft #001 [Deutsch] [HD] - Alles auf Anfang". The channel is "Gronkh" with 4,104 videos and 8,034,514 subscribers. The video has 39,128 likes and 2,106 comments. The video is titled "Minecraft Alpha 0.1.12\_01". The video player controls show a progress bar at 02:08 / 14:47. The video is from the channel "Gronkh" with 4,104 videos and 8,034,514 subscribers. The video has 39,128 likes and 2,106 comments. The video is titled "Minecraft Alpha 0.1.12\_01". The video player controls show a progress bar at 02:08 / 14:47.

**Let's Play Minecraft #001 [Deutsch] [HD] - Alles auf Anfang**

Gronkh · 4.104 Videos 8.034.514

Abonnieren 1.767.814 39.128 2.106

Mag ich Info Teilen Hinzufügen

Hochgeladen am 19.10.2010

- ▶ Welt 2 oder Welt 5? Deine Entscheidung: <http://gronkh.de/?p=905>
- ▶ MIT PLAYLIST: <http://goo.gl/Cw7pJ> • GAMES: <http://goo.gl/>

[Mehr anzeigen](#)

Die besten Kommentare

**Loliger Ioler** · vor 19 Stunden

An alle die das Lp zum ersten mal schauen:  
Irgendwann wird Gronkh darüber lachen, dass er es nihctmal bis zu 500 Folgen hoch schaffen würde..... Nun vergleicht den jetzigen Stand ..... ZAUBEREI !

**Nächstes Video für Minecraft [001 - 099]**

- Let's Play Minecraft #002 [Deutsch] [HD]** - von Gronkh 2.764.701 Aufrufe
- Let's Play Minecraft #817 [Deutsch] [HD] - Rückkehr** von Gronkh 796.418 Aufrufe
- Let's Play Minecraft #599 [Deutsch] [HD] - Der erste** von Gronkh 1.143.014 Aufrufe
- Let's Play Minecraft #006 [Deutsch] [HD] - Beste!** von Gronkh 1.440.536 Aufrufe
- Minecraft Invasion Mod Battle - Der Krieg der** von TheOoDex 283.422 Aufrufe
- Minecraft Der Film Von: Dem KiffLa-Team** von MinecraftDerler 569.955 Aufrufe
- The Kirby Collab German (Fan-)Dub** von MrShidalko 432.936 Aufrufe
- Phil packt aus!** von diejungs 421.408 Aufrufe
- Minecraft Cataclysmic TNT Explosion** von WindowsIsTheBest 300.000 Aufrufe

[Quelle: <http://youtu.be/DM52HxaLK-Y>].



---

Der in Deutschland beliebteste Let's-Player „Gronkh“ hat mit seinem Let's-Play-Video zu Minecraft über 8 Millionen Zuschauer erreicht und inzwischen über 1000 Episoden zu Minecraft veröffentlicht

Es gibt bislang noch kaum wissenschaftliche Untersuchungen, die sich damit auseinandersetzen. Interessant sind aber zumindest schon diese beiden grundlegenden Fragestellungen nach den Beweggründen: Warum erstellen und veröffentlichen Spieler diese Videos? Mutmaßungen gehen dahin, dass man mit relativ einfachen Mitteln eine hohe Verbreitung der Videos erfahren kann. Das gelingt nur dann, wenn die Spieler zum Einen das Spiel gut beherrschen und zum Anderen, wenn ihre Kommentare witzig und unterhaltsam dargeboten werden. Hinzu kommt die Interaktion mit den „Fans“ über die Kommentarfunktion auf der Video-Plattform, also ihre Nutzung als soziales Netzwerk unter Gleichgesinnten. Gesucht wird die öffentliche Akzeptanz und Verbreitung von selbst erstellten Medieninhalten. Und die zweite Frage: Warum schauen sich andere die Videos an? Schließlich fehlt beim reinen Betrachten der Videos eine entscheidende Komponente für die Motivation, sich mit Spielen zu beschäftigen – die Interaktion. Auch hier gibt es nur erste Erklärungsversuche, die auf den „Lehrgehalt“ als Tutorials hinweisen, also auf diese Weise Tipps für das eigene Spielen zu erhalten, und ferner die Möglichkeit, sich in den Kommentaren mit anderen Spielern über das Spiel austauschen zu können, wovon reger Gebrauch gemacht wird. Der Medienpädagoge Ulrich Tausend hat sich mit dem Phänomen der Let's-Play-Videos beschäftigt und beleuchtet darüber hinaus eventuelle kommerzielle Interessen [Ulrich Tausend, Let's Play: FAQ, <http://ulrichtausend.com/lets-play-faq/>]. Fakt ist jedenfalls, dass Spieler mit dem Spielen und Kommentieren ihres Spielverhaltens hier anscheinend ein neues Unterhaltungsgenre geschaffen haben, in dem letztendlich auch (Spiel-) Geschichten erzählt und überliefert werden.

### **Das Internet und die Zukunft der Erzählung**

Womit wir auf unserer Reise durch die Gameswelt auch schon im Internet angekommen wären. Und ja: Auch das Internet ist voller Geschichten. Auf Blogs und in den Sozialen Netzen veröffentlichen Menschen, täglich aktualisiert, was sie in ihrem Leben gerade beschäftigt. Private Homepages werden liebevoll gepflegt und aktualisiert, wenn sich im Leben etwas Neues ereignet hat und unzählige Videos auf YouTube sind multimediale Zeitzeugen von Ereignissen, digitale Überlieferungen von Geschichten und selbst kreierte Erzählungen. Der französische Video-Künstler Maxime Luère nimmt sich in seinem Video-Clip „A life on Facebook“ der öffentlichen zur-Schau-Stellung des eigenen Lebens in Sozialen Netzen an – hier in einer bearbeiteten Version mit geänderter Musik (das Original-Video verstieß gegen ein Copyright) [<http://vimeo.com/20781968>].

Auch wenn es noch nicht endgültig geklärt ist, wer und wie man sich mit den digitalen Hinterlassenschaften nach dem Ableben einer Person auseinandersetzen muss, bietet die digitale Technik zahlreiche Möglichkeiten, die Geschichte eines ganzen Lebens für die Nachwelt zu erhalten. Bisher gelang dies ja in erster Linie mit oralen Erzählungen, Tagebüchern und Berichten, die später um Fotos und Videos erweitert wurden. Enkelkinder, wie z. B. ich, fanden es so hochspannend, den Opa oder die Oma über ihre Vergangenheit auszufragen und persönliche Einblicke in die Erfahrungen und die Zeit während des Zweiten Weltkriegs zu bekommen – historische Zeitzeugen-Berichte also. Abgesehen von der Tatsache, dass wir durch die Nutzung digitaler Medien zu gläsernen Personen werden, wenn PRISM, Tempora oder wie andere Überwachungsprogramme auch heißen mögen, aber auch die Entwicklung des Internet zum Semantischen Web die Privatheit im Netz zunehmend verschwinden lassen, können sich in Zukunft solche subjektiven Überlieferungen erübrigen, wenn wir beginnen, unser Leben digital aufzuzeichnen. Diesem sog. „Lifeloggung“ hat sich z. B. das Kickstarter-Unternehmen Memento verschrieben, das neben den tragbaren Kleinstkameras auch den Festplattenspeicher gegen

Entgelt zur Verfügung stellt, um die alle dreißig Sekunden geschossenen Fotos zu speichern [<http://www.heise.de/tr/artikel/Das-perfekte-fotografische-Gedaechtnis-1861339.html>].

Festgehaltene Erinnerungen sind hier nur ein Motiv potentieller Nutzer, vielmehr könnt e man laut den Werbeaussagen ja ohne Lifelogging wichtige Momente in seinem Leben verpassen. Schade nur, dass man in dem historischen Augenblick vermutlich gerade damit beschäftigt war, sicher zu stellen, dass die Kamera auch richtig auf das Motiv ausgerichtet war und den Moment dann doch „irgendwie“ anders erlebt hat. Schöne neue Technik-Welt. Aber spätestens seit Orwells „1984“, Dicks Vorlagen zu „Total-Recall“ und „Blade-Runner“ oder Oshis „Avalon“ wissen wir, dass bestimmte Errungenschaften der Technik nicht zu denen gehören, die wir umgesetzt wissen möchten, auch wenn sie in greifbarer Nähe zu sein scheinen und plötzlich, mit aktuellem gesellschaftlichen Bezug, (wieder) die Bestseller-Listen stürmen.

Viel spannender scheint hingegen die Frage, warum vor Jahrzehnten versprochene Unterhaltungstechnik bis heute nicht umgesetzt wurde. Und hier sind wir rasch wieder bei einem äußerst erfolgreichen Kickstarter-Projekt, das die eingangs erwähnte Immersion in Unterhaltungswelten betrifft. Die Rede ist von den Umsetzungsmöglichkeiten von „Augmented Reality“. Seit Anfang der 1990er Jahre warten wir zumindest auf die Einführung von Video-Brillen, die es uns ermöglichen, in virtuelle (Spiel-) Welten einzutauchen und Geschichten oder Abenteuer immersiv zu erleben, wenn nicht sogar auf die Umsetzung des aus Star-Trek bekannten Holodecks, in dem wir uns leibhaftig durch die virtuellen Welten bewegen können. Gut zwanzig Jahre später – und so lange dauern Industrie-Versprechen eigentlich nie – braucht es schon wieder ein von potentiellen Kunden selbst finanziertes Projekt (Ziel: 250.000 \$, Erfolg: 2.437.429 \$) mit Namen „Oculus Rift“, um das Technik-Versprechen von damals zu erfüllen [Kickstarter-Aufruf, Oculus Rift: Step Into the Game, <http://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game>].

Hier müsste man zumindest danach fragen, warum die großen Medienkonzerne, die wir seit Jahren mit immensen Beträgen über Kinokarten, CD- und DVD-Verkäufe, Computer- und Videokonsolen-Käufe oder Rundfunkgebühren finanzieren, zwanzig Jahre lang nicht in der Lage waren, diese Technik umzusetzen, die nunmehr direkt von einem Startup-Unternehmen zum Consumer-Preis angeboten wird und innerhalb von anderthalb Jahren einsatzfähig zu sein scheint. Wie auch im Fall von Minecraft wird das wohl Firmengeheimnis bleiben. Fakt ist jedoch, dass die Umsatzzahlen der großen Medienkonzerne Innovationen wohl nicht erfordert haben. In Foren-Einträgen zum Projekt liest man dann auch Kommentare zur Frage, ob wir durch unser Konsumenten-Verhalten nicht sogar technische Entwicklungen bremsen. Folgt man dieser These, würde das bedeuten, dass durch die Beteiligungsmöglichkeiten im Internet und den Zusammenschluss von weltweit verstreuten Nutzern wieder echte Innovationen möglich wären und Großkonzerne mit ihrer Patent-Politik erst jetzt in ihre Schranken gewiesen werden. Wirft man dann noch einen Blick auf die Geschichte bedeutender Erfindungen, die oft durch Einzelpersonen umgesetzt wurden, hätten wir jahrelang auf das langsamste Pferd gesetzt. Ob rasante technische Entwicklungen überhaupt sinnvoll sind und die weitere Klärung der gesellschaftlichen, ökonomischen und politischen Gegebenheiten müssen wir an dieser Stelle unterbrechen und auf eine Aufbereitung durch Wissenschaftler und Historiker hoffen.

### **Das Holodeck**

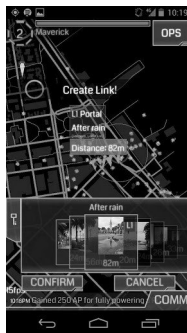
Mit ihrem Buch „Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace“ hat sich indes die Wissenschaftlerin Janet H. Murray schon 1997 damit beschäftigt, wie Erzählformen im Zeitalter digitaler Technik aussehen können und wie und ob sie sich von herkömmlichen unterscheiden. Als damalige Visionärin legte sie ihr Augenmerk auf interaktive Unterhaltungsformen im Computer- und Videospiel, im Live-Rollenspiel, durch „Fan-Fiction“ sowie „Hypertext-Stories“ im Internet. Als wichtigste Komponenten benennt sie die Immersion, also das Eintauchen in eine Geschichte, die

Selbstwirksamkeit des Nutzers und schließlich die Transformation, sprich die Verwandlung des Nutzers mit Hilfe eines Avatars. Ihre Prognose für die Zukunft war damals:

- Fernsehen, Computer und Internet wachsen zusammen (hier sind wir im Prozess)
- Internet erweitert Film- und Serienwelten (bereits geschehen durch z. B. „Tatort Plus“ [<http://www.daserste.de/unterhaltung/krimi/tatort/specials/tatort-plus-100.html>])
- interaktive Filme (bereits geschehen durch z. B. „Der Strohhalm“ [<http://youtu.be/xcsIxBfc4-w>] oder „Eckstein“ [[http://youtu.be/jlLzhcq\\_d9E](http://youtu.be/jlLzhcq_d9E)])
- Einflussnahme des Zuschauers (bereits geschehen durch z. B. Foren-Dialoge mit Autoren)
- 3D-Welten entstehen im Internet (bereits umgesetzt durch z. B. „World of Warcraft“ [<http://eu.blizzard.com/en-gb/games/wow/>])
- im Internet entstehen Begleit- und Parallelwelten (bereits geschehen durch z. B. „Hidden Frontier“ als Fan-basierte Serie im Star-Trek-Universum [<http://vimeo.com/hiddenfrontier>])
- es entstehen „Cyberdramen“ als gemeinschaftliche Kunstform, in denen man interagieren kann (schon geschehen durch z. B. „Second Life“ [<http://secondlife.com/>])

Also scheinen sich Murrays Vorhersagen allesamt zu bestätigen. In dieser Zusammenstellung fehlt noch die Form, die wir heute als „Augmented Reality“ kennen und die z. B. mit Googles Spiel „Ingress“ [<http://www.ingress.com/>] bereits umgesetzt ist. Die Realität wird um virtuelle Spielelemente, sog. Portale, erweitert, die nur mit Hilfe von mobilen Endgeräten sichtbar gemacht werden können. Gepaart mit permanenter Internet-Verbindung und geo-basierter Standortbestimmung bewegen sich die Spieler in der realen Umgebung, die das Spielfeld an sich darstellt. Nicht-Eingeweihte wundern sich, was Leute an einem Denkmal oder zentralen Kirchplatz mit ihrem Smartphone da gerade anstellen, aber Mitspieler erobern gerade eine bedeutende Lokalität für ihr Team an der Schwelle zwischen Realraum und Virtualität. Die Mit- und Gegenspieler können alle sein, die sich ebenfalls vor dem virtuellen Portal aufhalten oder vielleicht ist der Spieler gerade auch ganz alleine vor Ort. Vermutlich wird aber schon morgen jemand des gegnerischen Teams das Portal wieder für sich beansprucht haben. Für manche Touristen ist das

Spiel ein Sight-Seeing der anderen Art. Vielleicht ist diese Spielform sogar bereits die Umsetzung der klassischen Holodeck-Idee, denn die Spieler erleben Geschichten und Abenteuer, ohne die reale Welt verlassen zu müssen, um virtuell vorgegebene Aufgaben zu erfüllen.



[Quelle: <http://www.ingress.com/>]

Der Spieler von Ingress hat auf seinem Smartphone soeben ein Portal „After Rain“ in 82m Entfernung entdeckt. Er erhält Punkte, wenn er es für sein Team einnimmt.

Ganz nebenbei sammelt der Mega-Konzern Google übrigens jede Menge Daten der Spieler und hat die Möglichkeit, die Bewegungsprofile kommerziell auszuwerten. Neben den, wie wir jetzt wissen, Geheimdiensten, ist Google mit seinen Diensten der Google-Suchmaschine, dem sozialen Netzwerk Google+, dem Karten- und Standortdienst Google-Maps, dem Smartphone-Betriebssystem Android, dem Internet-Browser Google-Chrome und dem Mail-Programm Google-Mail sowie den ergänzenden Angeboten des Kalenders oder News-Lieferanten der eifrigste kommerzielle Datensammler weltweit. Diese Daten verwendet der Konzern natürlich nur im Dienste des Kunden. Wer dem nicht traut oder wem das nicht passt, kann ja auf die Konkurrenz umsteigen. Das wird allerdings schwierig, denn auch z. B. Apple und Microsoft vereinen inzwischen zahlreiche Dienste unter einem Dach, die sie miteinander kombinieren und die sich personenbezogen auswerten lassen. Gescholten, wer da noch auf Facebook schimpft. Wenn man

---

nicht vollends auf offene Systeme wie Linux als Betriebssystem, Diaspora als soziales Netzwerk oder eigene Server-Lösungen für Terminverwaltung und Mails zurückgreift, kann man den Wunschtraum der Privatsphäre im Internet getrost ad acta legen.

### **Digitale Lesekompetenz**

Im Endeffekt werden wohl die Nachfrage von potentiellen Kunden und unsere Nachkommen darüber entscheiden müssen, ob sie dem Datenschutz absagen, dem Lifelogging, den erlebten Abenteuern in virtuellen Spielwelten, den hinterlassenen Fußspuren in sozialen Netzen, den veröffentlichten Videos auf YouTube oder den Blogs im Internet die Bedeutung zukommen lassen, die manche Menschen ihrem real-virtuellen Leben heutzutage bereits beimessen. Nur sollten wir uns nicht darüber wundern, wenn unsere Enkelkinder uns fragen, warum wir unser Leben nicht digital aufgezeichnet haben, wenn sie von uns unsere Lebensgeschichten hören und sehen wollen. Auch werden wir nicht umhin kommen, uns die Nutzungsmöglichkeiten von technischen Innovationen von den zukünftigen digitalen Eingeborenen erklären zu lassen, wenn wir im Dialog mit den nachkommenden Generationen unsere Lebenserfahrungen, Werte und ethischen Normen weitergeben wollen. Dazu braucht es kein technisches Knowhow, sondern vielmehr die Kenntnis über gesellschaftliche Prozesse, über die Faszination, die von virtuellen (Spiel-) Welten ausgeht und die Fähigkeit, digitale Entwicklungen durchschauen und interpretieren zu können.

Im angelsächsischen Sprachraum wird der Begriff „digital literacy“ verwendet, den wir im Deutschen unter Medienkompetenz subsumieren. Doch er geht einen entscheidenden Schritt weiter und beschreibt neben den Kenntnissen über Medien die Förderung einer digitalen Lese- und Schreibfähigkeit. Hierzu würde es gehören, Medieninhalte kritisch zu analysieren und Medienentwicklungen im Kontext von gesamtgesellschaftlichen Bezügen zu betrachten. So, wie im Sprachunterricht in der Schule Bücher interpretiert, Texte erstellt und Erzählungen erfunden und

weitergegeben werden, müssten auch Medien zum Gegenstand der Bearbeitung werden. Vor allem dann, wenn Heranwachsende in einer immer stärker medial durchdrungenen Welt aufwachsen und aktuelle Medienentwicklungen wie selbstverständlich und oftmals unkritisch in ihrem Lebensalltag nutzen. In der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sollten daher auch in Deutschland Konzepte entwickelt und in der kulturellen Bildung umgesetzt werden, die die mediale Lebenswelt ernst nehmen, die Zielgruppe dort abholen, wo sie steht, und ihr unsere Erfahrungen, aber auch Befürchtungen für zukünftige Veränderungsprozesse im Kommunikations- und Mediennutzungsverhalten aus Erwachsenensicht vermitteln. Nur dann kann es gelingen, voneinander zu lernen und gemeinsam eine lebenswerte real-mediale Zukunft zu schaffen. Packen wir es an!