

Berichte aus der Literaturwissenschaft

Michael Bhatt

Interaktives Story Telling:

Zur historischen Entwicklung und konzeptionellen
Strukturierung interaktiver Geschichten

Shaker Verlag
Aachen 1999

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Bhatty, Michael:

Interaktives Story Telling: Zur historischen Entwicklung und konzeptionellen
Strukturierung interaktiver Geschichten / Michael Bhatty.

- Als Ms. gedr. - Aachen : Shaker, 1999

(Berichte aus der Literaturwissenschaft)

Zugl.: Osnabrück, Univ., Diss., 1999

ISBN 3-8265-6717-X

Copyright Shaker Verlag 1999

Alle Rechte, auch das des auszugsweisen Nachdruckes, der auszugsweisen
oder vollständigen Wiedergabe, der Speicherung in Datenverarbeitungs-
anlagen und der Übersetzung, vorbehalten.

Als Manuskript gedruckt. Printed in Germany.

ISBN 3-8265-6717-X

ISSN 0945-0858

Shaker Verlag GmbH • Postfach 1290 • 52013 Aachen

Telefon: 02407 / 95 96 - 0 • Telefax: 02407 / 95 96 - 9

Internet: www.shaker.de • eMail: info@shaker.de

Interaktives Story Telling

Michael Bhatt

Interaktives Story Telling ist eine Form des "Geschichten-Erzählens" mit definierten Möglichkeiten zum Eingreifen in das vom Produzenten erschaffene Erzählsystem durch den Spielenden. Hauptformen sind die Pencil-&-Paper-Rollenspiele sowie Computerspiele.

Die Fantasy-Rollenspiele entwickeln sich Anfang der 70er Jahre in den USA konzeptionell aus den militärischen CoSim (Konfliktsimulationen) durch die Modifikation des Spielsteins und des Spielgrundes. Aus diesen frühen Proto-Rollenspielen entstehen in den 70er Jahren die kommerziellen Spiele wie *AD&D* oder Ende der 80er Jahre *Star Wars - The Role Playing Game*.

Gestalterische Mechanismen und thematisierte Inhalte von Pencil-&-Paper-Rollenspiel, Film, Literatur und Cover-Art finden in den 90er Jahren verstärkt ihre audiovisuellen und interaktiven Umsetzungen auf digitalen Plattformen durch die Hard- und Softwareentwicklung.

Die erzählerischen Computerspiele sind somit mit den Rollenspielen verwandt. Jump-&-Run-Spiele, Arkadespiele und 3D-Simulatoren bilden die Hauptformen für diese Medienform, die seit dem *Wing-Commander*-Boom zu Beginn der 90er Jahre ihren Aufschwung erfahren hat.

Inhaltliche Einflüsse auf die Rollenspiele (und später auf die Computerspiele) üben die Genres der Science Fiction und Sword-&-Sorcery-Fantasy aus. J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings*, R.E. Feists *Midkemia*-Erzählungen sowie George Lucas' *Star Wars* und John Milius' Adaption von R.E. Howards *Conan - The Barbarian* sind hierfür exemplarisch.

Der dynamische und visualisierende Erzählstil interaktiver Erzählungen basiert auf der Cinematisierung, welche primär durch die Filme des "Neuen Hollywood" eingeleitet wird. Modifikationen der audiovisuellen sowie rollenspiel- und computerspielnahen literarischen Fantasy und Science Fiction ergeben sich aus den Wechselwirkungen mit inhaltlichen Konzepten erfolgreicher Vorlagen aus Film, TV und Literatur.

Gemeinsame Strukturkonzepte liegen den interaktiven Erzählungen zugrunde: Die Summe aller Rahmenhandlungen der interaktiven Geschichte bildet die α -Handlung, die durch die spielerische Komposition unterschiedlicher Sequenzen eine linear und individuell rezipierte Erzählung ergibt. Die α -Handlung, welche gleich oder geringer dem definierten Erzählraum ist, kann ggf. durch Störungen des Systems verlassen werden.

Die Zahl der verfügbaren Freiheitsgrade steht im Verhältnis zur Störung komplexer Systeme durch unvorhergesehene Ereignisse innerhalb der definierten Räume. Störungen sind somit systemimmanente Ereignisse, die sich *direkte Interaktion* oder durch *Interferenz von Interaktion* ergeben können. Das Chaos-Paradigma interaktiver Erzählungen zeigt diese Vorgänge auf.

Die *romantisch-epische Fantasy* und *technokratische Science Fiction* werden durch *Entmystifizierungsprozesse* in den interaktiven und audiovisuellen Medien auf das *Pan-Genre der Phantastik* zurückgeführt. So führt die "Erotisierung der Bestie" über die Intelligenzattributierung und Kulturdefinition des vormals Monströsen zur Entmystifizierung des Irrealen. Auch das Heldenbild des "Übermenschen" wird durch den rollenspieldefinierten "Durchschnittsmenschen" in den interaktiven und audiovisuellen Mainstream-Erzählungen des phantastischen Genres abgelöst. Erörtert werden weiterhin stereotype Geschlechtsmerkmale der parametrisierten Erzählsysteme sowie Gewalt-Konzepte martialischer Geschichten.

Kritik an den interaktiven Erzählformen führt zur Betrachtung von Trivialitätskriterien und Gewaltideologien im Spiel. In diesen virtuellen Realitäten des *Interaktiven Story Telling* handelt der Spieler eigenverantwortlich innerhalb des definierten Erzählsystems, vor dessen inhaltlichem Hintergrund er seine Entscheidungen trifft.