

## **TEDDY RELOADED** MULTIMODALES ERZÄHLEN IM DEUTSCHUNTERRICHT

---

Ulrich Schmitz  
Universität Duisburg-Essen | ulrich.schmitz@uni-due.de

### **ABSTRACT**

Erzählt wird fast immer multimodal. Durch Erzählen geben wir erlebten Welten einen Sinn, erzeugen fiktive Welten, vergewissern uns unserer Identität und erfreuen uns an Zeichenspielen. Beim Erzählen wirken linear-sukzessive und synthetisch-holistische Kräfte mit- und gegeneinander. An alledem ändert auch technisierte Multimodalität im Internet nichts. Technisierte Interaktion aber erzeugt neuartige Formen von Erzählgemeinschaften; und durch hypermediale Verfahren werden herkömmliche auf Ganzheit bedachte Erzählformen aufgelöst zu labyrinthischen Fragment-Strukturen. Im Unterricht sollen Schülerinnen und Schüler lernen, die alten Funktionen und die neuen Formen von Erzählen zu erkennen und sie reflektiert zu beherrschen.

### **SCHLAGWÖRTER**

— ERZÄHLTHEORIE — TECHNISIERTER MULTIMODALITÄT — COMPUTERSPIELE  
— ERZÄHLGEMEINSCHAFTEN — DIDAKTIK DES FRAGMENTES

*Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnummer 425885011*

**Copyright** Dieser Artikel wird unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-ND 4.0 veröffentlicht:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>

**ABSTRACT (ENGLISH)**

**Teddy reloaded - Multimodal narration in German lessons**

Narration is nearly always multimodal. Through storytelling, we give meaning to the world we experience, create fictional worlds, confirm our identity, and enjoy playing with signs and symbols. Linear-successive and synthetic-holistic forces co-act and act against each other while narrating. Even technical multimodality on the Internet does not change any of this. Technologized interaction, however, creates new forms of narrative communities; and by means of hypermedia procedures, conventional narrative forms that are intended to be holistic are dissolved into labyrinthine fragmentary structures. In class, students should learn to recognize the old functions and the new forms of narration and master them in a reflective manner.

**KEYWORDS**

— NARRATIVE THEORY — ENGINEERED MULTIMODALITY — COMPUTER GAMES  
— NARRATIVE COMMUNITIES — DIDACTICS OF THE FRAGMENT

Ein Zeichen sind wir, deutungslos  
Schmerzlos sind wir und haben fast  
Die Sprache in der Fremde verloren.

(Hölderlin 1951, 195)

## 1 — ONCE WE WERE MANY – NOW WE ARE FEW

### 1.1 — THE WITCHER

Vor der Lektüre des folgenden Aufsatzes möge man zur Einstimmung bitte die ersten 72 Sekunden (also bis 1'12) des [Werbetrailers](#) zum Action-Rollenspiel *The Witcher 3: Wild Hunt – The Sword of Destiny* aus dem Jahre 2014 anschauen. Die multimodale Verbindung von (a) bewegtem Bild in geschickt geschnittenen Szenen vor unterschiedlichen Kulissen, (b) bombastischen Geräuschen, (c) eindrucksvoll deklamiertem Text und (d) spannungsgeladener Musik überwältigt zunächst. Zugleich scheint hier eine spannende Geschichte angedeutet. Profis werden den formvollendeten Aufbau dieses Trailers nach allen Regeln der Kunst analysieren können, der selbst schon das unvollendete Abstract einer klassischen Erzählung ist. Die meisten Adressat\*innen aber werden ein solches distanzierendes Instrumentarium nicht zur Verfügung haben. Sollen sie es?

### 1.2 — DIGITALER HYPE

„Multimodales Erzählen im Deutschunterricht“ – das klingt nach einem hypermodernen Thema. Tatsächlich aber geht es erst einmal um alte, oft ungelöste und meist halb oder ganz vergessene Probleme. So können wir dem digitalen Hype dankbar sein dafür, dass er zwingt, ein neues Licht darauf zu werfen.

Menschliche Kommunikation verläuft meistens multimodal, auch beim Erzählen und auch ohne technische Geräte. Mündlich sind außer dem Wortlaut Stimmführung und -farbe, Intonation, Blickführung, Mimik, Gestik und andere körperliche Ausdrucksformen beteiligt, oft zusätzlich aber auch Bilder, Musik und andere Darstellungsmittel. Für ältere Kommunikationsformen denke man an Bänkelsang, Theater und Oper, für neuere an Hörbücher, Film und Fernsehen.<sup>1</sup>

Erzählen im Deutschunterricht jedenfalls in höheren Klassen lässt spontan eher an *Erzählungen* denken und zwar an gedruckte belletristische. Die für eine Deutschlehrerin oder einen Deutschlehrer prototypische Erzählung liegt in monomodal schriftlicher Form vor. Spätestens beim Vorlesen und Sprechen darüber (z.B. im Unterricht) tritt auch sie jedoch aus ihrer monomodal kristallinen Form wieder über in multimodale Lebendigkeit.<sup>2</sup> Und selbst gedruckte Erzählungen sind nicht selten mit Bildern verbunden; man denke an *Max und Moritz*, *Die kleine Raupe Nimmersatt* und *Graphic Novels*<sup>3</sup>, durchaus aber auch an *Pu der Bär*<sup>4</sup>.

<sup>1</sup> Über „Erzählen zwischen Bild und Text“ s. Uhlig / Lieber / Pieper (Hg.) 2019. Zum filmischen Erzählen beispielsweise Kaul 2019; zu seriellem Erzählen vor allem im Fernsehen Staiger (Hg.) 2018. – Auch statische Bilder können Erzählungen tragen; dazu Heinen 2017 & 2019, Staiger 2012.

<sup>2</sup> „[A]ll meaning-making is multimodal“ (The New London Group 1996, 81).

<sup>3</sup> Z.B. Reiche 2013 (mit *Teddy* auf Seite 99 f., 156, 160).

<sup>4</sup> „Manchmal möchte Winnie-der-Pu irgendein Spiel spielen, wenn er die Treppe heruntergekommen ist, und manchmal sitzt er gern still vor dem Kamin und lauscht einer Geschichte. [...] – „Welche Sorte von Geschichten mag er denn?“ – „Über sich selbst. Denn diese Sorte von Bär ist er.“ (Milne 2009, 16, samt Illustrationen)

Die meisten Formen herkömmlicher Multimodalität, also auch multimodalen Erzählens, können in digitalisierten Techniken mehr oder weniger gut simuliert werden – so etwa auf Smartphones, Tablets oder im Internet, zum Beispiel in Apps, Videos und Computerspielen. Doch darüber hinaus zeichnen sich digitale Techniken durch zwei völlig neue Eigenschaften aus, nämlich Hypermedialität (teils interaktiv) und fast unbegrenzte Verfügbarkeit. Damit bieten sie neue Handlungsmöglichkeiten auch für multimodales Erzählen.

Vor diesem Hintergrund gehe ich zunächst (in Abschnitt 2) auf (multimodales) Erzählen überhaupt ein und dann (in Abschnitt 3) auf spezielle Merkmale digital-technisierter Erzählweisen, bevor Abschnitt 4 einige deutschdidaktische Anregungen unterbreitet.

## 2 — (MULTIMODALES) ERZÄHLEN

### 2.1 — WELTERKLÄREND, WELTERZEUGEND, IDENTITÄTSSTIFTEND, SPIELERISCH<sup>5</sup>

Warum erzählen wir überhaupt? Erzählen macht Sinn. Genauer: Mit Erzählungen deuten und verstehen wir unsere Gegenwart und Vergangenheit; und wir können alternative Welten entwerfen. Im Spannungsverhältnis dieser beiden Funktionen entstehen Narrative, also gesellschaftlich anerkannte oder auch konfligierende Weltmodelle unterschiedlichen Umfangs und unterschiedlicher Reichweite, und zwar mythischer, religiöser, wissenschaftlicher, politischer oder alltäglicher Art.

Seit der Aufklärung können wir mit Erzählen und Erzählungen bewusst umgehen, sei es reflexiv, sei es manipulatorisch. Denn „Vor etwa zweihundert Jahren faßte in der Vorstellungswelt Europas der Gedanke Fuß, daß die Wahrheit gemacht, nicht gefunden wird.“ (Rorty 1989, 21) Das beginnt 1781 mit Kants *Kritik der reinen Vernunft* und den apriorischen Anschauungsformen von Raum und Zeit: „Kant hat uns als erster die grundlegend ästhetische Verfassung unserer Wirklichkeit beigebracht.“ (Welsch 1992, 51) Wir sprechen über die Wirklichkeit nicht, wie sie ist, sondern wie wir sie uns oder anderen vorstellen. Und das können bei zunehmend differenzierter Gesellschaft sehr verschiedene Vorstellungen sein.

Folglich glauben die meisten Menschen in entwickelten Gesellschaften nicht mehr an eine einzige tradierte große Erzählung (z.B. Mythologie oder Religion), die ihrer Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft einen mehr oder weniger konsistenten Sinn verleiht. Sondern wir sind von zahlreichen widerstreitenden Erzählungen großer und kleiner Art umstellt, aus denen wir je nach Biographie, sozialer Lage, Einfluss durch Mitmenschen oder durch Medien bewusst oder unbewusst wählen, um unsere provisorische Wahrheit zu finden.<sup>6</sup>

Im Spiegel einer Vielzahl solcher Erzählungen entsteht und wandelt sich unsere Identität. Erzählungen sind identitätsstiftend sowohl für ein Individuum als auch für Gemeinschaften. Und mit diesen Spiegeln können wir spielen. Erzählungen sind – selbst wenn darin teils uralte gesellschaftliche Erfahrungen bewältigt wurden – zunächst einmal unverbindliche Zeichenspiele: Probehandeln im imaginären Raum.

<sup>5</sup> Strohmaier (2013, 11) nennt diese vier Funktionen des Erzählens in einem Ausblick auf einen Sammelband: „Es geht um das Erzählen als kulturelle, ästhetische und soziale Praxis, seine welterzeugenden und -erklärenden, seine identitätsstiftenden und >ludischen< Funktionen sowie seine medialen Dispositive.“

<sup>6</sup> Vgl. hierzu die Überlegungen von Lyotard 1986.

Didaktik des Erzählens ist nichts anderes als dieses Zeichenspiel bewusst zu spielen. Nachdenken über Erzählen beginnt mit der skeptischen<sup>7</sup> Bemerkung: ‚Das kannst du deiner Großmutter erzählen.‘ Es leitet dazu an, das spannungsreiche Wechselverhältnis von ‚Wahrheit‘ und Fiktion zu bedenken.<sup>8</sup>

## 2.2 — SPANNUNG ZWISCHEN NATUR UND ZIVILISATION

In diesem Zusammenhang von Interesse ist eine psychoanalytische Erklärung von Fiktion, Erzählung und Kunst. Jürgen Manthey (1997) sieht den „Ursprung des Erzählens“ in der immer wieder hervortretenden Spannung zwischen ungezügelter natürlichen Trieben und deren gesellschaftlicher Zivilisation, also dem Geflecht von Verdrängung und Wiederkehr des Verdrängten. So erzählt er seinerseits vom Bösen als „Ursprung des Schönen“ (Manthey 1997, 9). Am Achilles-Motiv und anhand zahlreicher Beispiele aus der europäischen Literatur von Homer bis Peter Weiss erörtert er (in der Fixierung auf männliche Autoren und Helden arg einseitig) „die Befreiung von der archaischen Mutter als dem inneren Objekt des Sohnes in der öffentlichen Arena der Kunst“ (ebd., 449). „Den verheerenden Auswirkungen des inneren Kriegszustands“, so Manthey (ebd., 93) weiter, habe „schon das Kind mit Projektionen und Symbolisierungen etwas entgegengesetzt“ (ebd., 93). Und er zitiert (ebd., 94) den Psychoanalytiker Helm Stierlin:

Das Kleinkind befreite sich von der Mutter, indem es ihre begehrten Attribute in seiner Decke oder seinem Teddybär verpackte, während es die unerwünschten bei der wirklichen Mutter zurückließ. Auf diese Weise brachte es gleichsam eine kreative Verwandlung der Mutter zustande: Es spaltete sie in verschiedene Komponenten auf, von denen nun einige gut und erhaltenswert, andere schlecht und zum Wegwerfen bestimmt waren; indem es sie unter die Kontrolle seiner Einbildungskraft brachte, machte es sie sich gleichsam transportierbar. (Stierlin 1975, 95 f.)

Wenn der Ablösungsprozess traumatisch verläuft, dann – so Manthey (1997, 94) – werden alle „kreativen Energien für die lebensnotwendige Versöhnungsarbeit [...] auf den imaginativen Bereich verlagert“. Daraus gingen unter anderem Kunst und Literatur mit einer „Gegenwelt“ hervor. „Es genügt die Hervorbringung der Kunst als Kunst, daß der Kampf zu einem *ästhetischen* Erlebnis wird.“ (ebd., 95)

## 2.3 — FIKTIVE BEFRIEDIGUNG VON SINNBEDÜRFNISSEN

Ohne psychoanalytische, aber mit gesellschaftskritischer Fundierung betrachtet Christian Enzensberger (1977, 61) Literatur als „*fiktive Befriedigung von Sinnbedürfnis*“, und zwar zum Ausgleich von Sinndefiziten, die aus einer „mangelhaften gesellschaftlichen Ordnung“ hervorgehen (ebd., 29). „*Literatur ist immer fiktives Beispiel für sinnkonsistente Lebenspraxis*“ (ebd., 54) und „*zu formaler Sinnkonsistenz organisiert*“ (ebd., 56).

Was beide Autoren an hochkultureller Belletristik herausarbeiten, dürfte auch für weniger komplexe, ästhetisch triviale oder alltägliche Erzählungen gelten. Erzählungen konstruieren Sinn, der sonst fehlte. Im großen Stil ist das die Aufgabe des Mythos: „Alle Mythen erzeugen den Schein einer Ordnung.“ (Frank 1982, 110) Mythos jedoch

<sup>7</sup> Und frauenfeindlichen: Warum sollte es nicht der Großvater sein?

<sup>8</sup> Diese Frage führt ins Zentrum menschlicher Weltwahrnehmung und Selbstverständigung: „Selbst der Gegensatz von Wahrheit und Fiktion erscheint als nur sekundär und historisch“, und Wahrheit „ist das Häutchen herdenhafter Selbstzufriedenheit, die uns vom Willen zur Macht trennt“ (Veyne 1987, 146 bzw. 153).

bezieht „die bedingten Erfahrungsrealitäten auf eine unbedingte Welt“ (Kolakowski 1974, 58). Erzählungen dagegen bleiben im Bereich (tatsächlicher oder fiktiver) empirischer Kontingenz; und sie haben (unterschiedlich) kleinere Anlässe, kleineres Publikum und kleinere Wirkungskreise. Auch sie aber geben dem Geschehen einen Sinn in geordneter Form.<sup>9</sup> „Die Konfrontation mit Zeit, Zufall und Komplexität wird von uns Menschen immer wieder über die Form der Erzählung, also einer deutenden ‚Aufzählung‘, in eine Ordnung überführt.“ (Friedrich / Huber / Schmitz 2008, 109).<sup>10</sup>

## 2.4 — LINEAR-SUKZESSIVE UND SYNTHETISCH-HOLISTISCHE KRÄFTE

Die beschriebenen Aufgaben und Funktionen des Erzählens erzeugen die innere Form von Erzählungen. Lämmert (1955) zufolge wirken im Erzählvorgang linear-sukzessive und synthetisch-holistische Kräfte mit- und gegeneinander: Einerseits wird die Geschichte phasenartig entfaltet und bewältigt; andererseits und zugleich werden „real oder ideal bedeutsame Zusammenhänge“ (ebd., 243) hergestellt, so dass eine „sphärische Geschlossenheit des Erzählwerks“ (ebd., 95) entsteht.<sup>11</sup> Dies arbeitet er detailliert für Belletristik aus. Man darf aber annehmen, dass eine Spannung von sukzessiver Abfolge und synthetischer Tendenz zu in sich schlüssigem Sinn für alle Arten von Erzählungen gilt<sup>12</sup>: Andere Darstellungen von Geschehen würden wir nicht für Erzählungen halten.

Dabei folgen Alltagserzählungen fünf Schritten: Orientierung, Komplikation, Evaluation (optional), Auflösung und Coda (optional) (Labov / Waletzky 1967, 32-41). Grundsätzlich dürfte diese Reihenfolge auch für schriftliche Erzählungen gelten, wenngleich hier nicht spontan, interaktions- und situationsgebunden erzählt wird und die Autoren deshalb in aller Ruhe und Freiheit gründlich reflektierte und auch sehr komplexe Varianten jenes prototypischen Musters erproben können.

Grundsätzlich gelten alle diese Merkmale auch für multimodale Erzählungen, in denen Bilder vorkommen. Man denke an Bilderbücher, Comics, Graphic Novels, Filme, erzählende Opern. Wie aber sieht es mit Hypermedia aus? Raulff (2018) bemerkt: „Der an den analogen Lagerfeuern des Neolithikums saß, Homo narrans, der ewige Erzähler, sitzt auch noch an den digitalen des 21. Jahrhunderts.“<sup>13</sup> Wie funktionieren Erzählungen, wenn die technische Plattform dank Hyperlinks zu kleinteiliger Darbietung und ständigem Hin- und Herspringen zwischen verschiedenen Elementen einlädt? Kann überhaupt erzählt werden?<sup>14</sup>

<sup>9</sup> Im Extremfall erschöpft sich Sinn allein in der Form: „Man kann sich Auschwitz nicht vorstellen. Man kann Auschwitz nicht erklären. Man kann das nur erzählen.“ (So Noah Klinger lt. Eichler 2018.)

<sup>10</sup> Dort (Friedrich / Huber / Schmitz 2008, 106-125) auch eine Darstellung dessen, was Erzählen ausmacht.

<sup>11</sup> Die dritte und letzte Grundbedingung für die Bildung des Erzählvorgangs nach Lämmert sind die „Dimensionen der Rede“ (Lämmert 1955, 195 ff.).

<sup>12</sup> Sogar auch schon in embryonalen Erzählformen wie im „Witcher“-Trailer; s.o. Abschnitt 1.1. – Zu Alltagspraktiken des Erzählens beispielsweise Spieß / Tophinke (Hg.) 2018.

<sup>13</sup> Digital-technisierte Erzählungen sind keineswegs eine unerhebliche Randerscheinung, sondern eine neue Massenkultur, z. B. auch als elektronischer Sport. Der weltweite Umsatz mit Computerspielen wird für das Jahr 2019 auf etwa 152 Milliarden Dollar geschätzt (FAZ 22.8.2019, 23); das ist weit mehr als der Umsatz mit Büchern: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/327195/umfrage/prognose-des-umsatzes-im-buchmarkt-weltweit/> [09.11.2020].

<sup>14</sup> Über Erzählungen in Videospiele: vgl. Bogost 2017; Jenkins 2005; Müller 2017.

### 3 — MULTIMODAL(ES ERZÄHLEN) – TECHNISIERT

#### 3.1 — ERZÄHLUNG DURCH BETRIEB VON GERÄTEN

Oben wurde dargelegt, dass Multimodalität für Erzählungen nichts Ungewöhnliches ist. Vieles davon erscheint nur leicht modifiziert auch in technisch-medialer interpersonaler Kommunikation, zum Beispiel bei konversationellem Erzählen per Telefon oder Skype (dazu Lanwer 2019a und 2019b). Grundlegend neu aber ist umfassend technisierte Multimodalität im Internet, und sie ändert Strukturen des Erzählens recht radikal.<sup>15</sup> Nur darauf gehe ich im Folgenden ein.

Vorab gebe ich ein nur leicht technisiertes Beispiel, an dem sich Merkmale voll technisierter Erzählungen schon in einfacheren Formen ablesen lassen. Es ist ein Zwitter zwischen klassischem Bilderbuch und modernem Computerspiel.

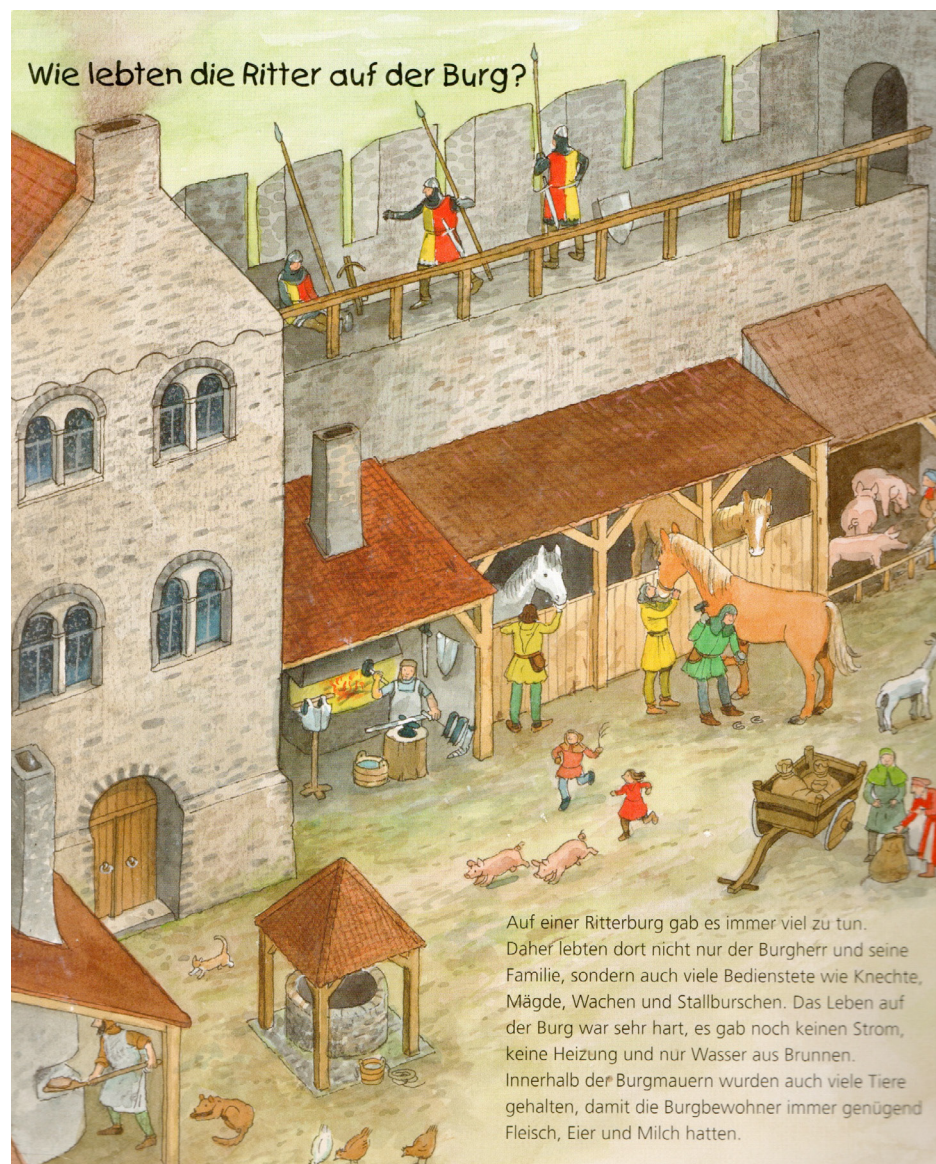


Abb. 1: *Entdecke die Ritter* (Wandrey / Lipan 2012, 3)

<sup>15</sup> Detailliert zur Narrativität in Computerspielen Backe 2008 und Engels 2014.

Tippt man mit einem Digitalstift auf interessante Stellen in dem Bild in Abb. 1, so erklingen dazu passende Geräusche, Sprache oder Musik. Oben links etwa schnarcht der sitzende Wächter; der mittlere beklagt sich lauthals über den jungen Bengel. Auf den verschiedenen Seiten des Buches liegt die ganze Welt der Ritter vor Augen. Durch magische Berührung mit dem Tiptoi-Stift begibt sich die Betrachterin oder der Betrachter in diese fremde Welt<sup>16</sup> und baut sich innerhalb des vorgegebenen Rahmens vielfältige kleine Erzählstücke zusammen. Während man sich bei herkömmlichen (mündlichen oder schriftlichen) Erzählungen die erzählte Welt in der Phantasie vorstellen muss, wähnt man sich hier als teilnehmende/r Beobachter/in in der fiktiven Welt.<sup>17</sup> Die Teilnahme geschieht scheinbar interaktiv, doch ohne personales Gegenüber. Anders als im wirklichen Leben sind die Erlebnisse stets auf gleiche Weise wiederholbar; das gibt ein Gefühl von Sicherheit – Teddy reloaded.

Hypermedia-Erzählungen, insbesondere beim Computerspiel, sind deren durchtechnisierte Perfektion. An die Stelle des klassischen Erzählers tritt ein Algorithmus, den der Spieler oder die Spielerin mithilfe technischer Geräte bedient. So wird sich der Spieler oder die Spielerin als Handelnde/r und nicht als Rezipient/in einer Geschichte erleben – allein schon, weil ihm oder ihr das Geschehen vor Augen liegt<sup>18</sup>, und wegen der Geschwindigkeit, in der er oder sie agieren muss. Er oder sie nimmt aber an einer letzten Endes algorithmisch vorgefertigten Geschichte teil.<sup>19</sup> Ähnlich wie beim Tiptoi-Beispiel taucht er oder sie in Erzählgemeinschaften ein, nur viel intensiver (Abschnitt 3.2); und ähnlich wie dort animiert ihn das semiotische Angebot, innerhalb vorgegebener Rahmen semiotische Stücke auf vielerlei Weise zu fragmentarischen Erzählungen zusammenzubauen (Abschnitt 3.3).

### 3.2 — ERZÄHLEIGENSCHAFTEN

Multimodalität ist das herausragende Merkmal technisierter Kommunikation zu Beginn des dritten Jahrtausends.<sup>20</sup> Man braucht ein Gerät – Computer, Tablet oder Smartphone –, um daran teilhaben zu können. In vielen Fällen ersetzt das Gerät das leibhaftige Gegenüber. Körper, Mimik und Gestik einer leibhaftigen Du-Person, vor der ich mich mit meiner authentischen Person unmittelbar verantworten müsste, fehlen. Das ist zwar auch beim Buch so: Während (a) bei mündlichen Erzählungen im Alltag eine lebendige zweite Person einer gleichzeitig anwesenden ersten lebendigen Person (oder Personengruppe) etwas über dritte, abwesende (lebende, tote oder erfundene) Personen erzählt, erzählt (b) in der Schriftlichkeit eine abwesende zweite Person (der Erzähler) einer ersten Person (dem/der

<sup>16</sup> In herkömmlichen phantastischen Erzählungen gibt es oft „Umsteigepunkte“ zwischen erzählter realistischer und erzählter außergewöhnlicher Welt (Müller 1979, 37 f.). In technisierten Erzählungen verwandelt sich der/die ‚Leser/in‘ scheinbar selbst zum Mitglied der Erzählwelt. Hier dient der Tiptoi-Stift als Umsteigegegerät, das ihm ermöglicht, aus seiner realen Lebenswelt in die vorgestellte Erzählwelt einzutauchen.

<sup>17</sup> Teilnehmende Beobachtung ist eine Form der Beobachtung, „bei der der Beobachter an den Aktivitäten der beobachteten Gruppe teilnimmt, wobei das Ausmaß der Teilnahme von bloßer sichtbarer Anwesenheit bis zur Identifikation und Übernahme von Rollen der untersuchten Gruppen variieren kann.“ (Reinhold (Hg.) 2000, 54)

<sup>18</sup> „Computerspiele sind in erster Linie Bilderscheinungen“ (Günzel 2013, 489), das Besondere sei „das durch den Spieler manipulierbare Bild“ (ebd., 491). – Natürlich spielen auch Worte eine entscheidende Rolle, und man mag an Cassirer (1985, 58) erinnern: „Denn Wort und Bild sind die beiden Weisen, in denen der Mensch ein Nicht-Gegenwärtiges gleich einem Gegenwärtigen behandelt; in denen er ein Gewünschtes und Ersehntes gleichsam vor sich hinstellt, um es schon in diesem Akt des ‚Vorstellens‘ zu genießen und sich zu eigen zu machen.“

<sup>19</sup> Toh (2019, 5) schreibt: „For instance, quests, and missions involve action on behalf of the player, but plot involves narration. As a theoretical construct, we perceive action and narration in video gameplay as separated entities. However, when I include the player experience from the interviews to refine the model, the lines between „action“ and „narration“ become blurred.“

<sup>20</sup> Vgl. z.B. Kress 2010. Einen Überblick über Forschungen zu Sprache und Multimodalität geben Klug / Stöckl (Hg. 2016).



Leser/in) etwas über solche Dritte (die Personen in der Erzählung). (c) Elektronische Geräte dagegen machen aus der zweiten (erzählenden) Person einen Roboter, mit der die erste (menschliche) Person quasi-interaktiv Erzählungen erst erzeugt. Mit elektronischen Geräten kann man soziale Kontakte in Abwesenheit simulieren.<sup>21</sup>

Auf diese Weise entstehen – und das ist der erste wesentliche Unterschied gegenüber herkömmlichen Erzählungen – ganz andere soziale Nester des Erzählens. In der Nutzung technisierter interaktiver multimodaler Erzählungen (z.B. in Computerspielen<sup>22</sup>) entstehen Erzählgemeinschaften zwischen Programm (zweite Person) und Nutzern (erste Person), die allein durch die individuelle oder kollektive Teilnahme, also die Konstruktion von Erzählungen (und ggf. das gemeinsame Sprechen darüber im wirklichen Leben) als Gemeinschaften existieren.<sup>23</sup> Das unterscheidet sie von Erzählungen in der analogen Welt: Dort gehen Gemeinschaften nicht allein aus Erzählungen hervor, sondern Erzählungen stabilisieren bestehende kulturelle Gemeinschaften, weshalb Kulturen mehr als nur Erzählgemeinschaften sind.<sup>24</sup> Und dennoch: Auch in digitalen Erzählgemeinschaften, die auf keine andere Weise als virtuell im Internet (und ggf. das Sprechen über sich) existieren, fungieren „kollektiv geteilte Erzählungen immer auch als ein Medium der Sinnstiftung, der Erklärung von Ereignissen sowie der Deutung von Erfahrungen, mithin als Medium der Konstruktion kollektiver Ordnungs- und Deutungsmuster“ (Nünning 2013, 43). Das trifft ja grundsätzlich auf alle Erzählungen zu. Der Unterschied besteht auf den ersten Blick lediglich darin, dass digitale Erzählgemeinschaften keinen Sitz im Leben zu haben scheinen: Man gehört nur dazu, wenn man sich ins Internet begibt. Das ist freilich nur Schein: Auch zum Karl-May-Universum gehört nur, wer Karl May liest. Im Internet jedoch erzeugen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Erzählung innerhalb eines vom Programm vorgegebenen, mehr oder weniger flexiblen Rahmens erst selbst. Das wirft zwei Fragen nach dem Verhältnis von digital-fiktiver und analog-realer Welt auf – einmal aus eher gesellschaftlicher und einmal aus eher subjektiver Perspektive betrachtet: Wie weit ist der vom Programm vorgegebene Rahmen (zweite ‚Person‘) mit der Kultur im analogen Leben verbunden? Und in welcher Weise haben die innerhalb dieses Rahmens individuell erzeugten Erzählungen mit der realen Erfahrungswelt des Users oder der Userin (erste Person) zu tun? (In Abschnitt 4 komme ich darauf zurück.)

### 3.3 — LABYRINTHISCHE ERZÄHLUNGEN

Weil die zweite Person kein menschlicher Erzähler ist, sondern eine (bisher noch) von Menschen konstruierte, mehr oder weniger komplexe Menge unterschiedlich zu durchlaufender Algorithmen, gibt es keine mit sich identische (um nicht zu sagen: ganze) Erzählung, mag sie auch noch so kompliziert strukturiert sein. Vielmehr steht die Nutzerin oder der Nutzer (die erste Person) vor der lustvollen Herausforderung, eine eigene Erzählung (von sehr vielen möglichen) erst zu konstruieren, indem sie oder er Wege durch die künstliche Welt legt.<sup>25</sup> Wer in der analogen Welt etwas Fertiges (schriftlich im Präteritum, mündlich im Perfekt) erzählt bekam, kann und muss in der digitalen Welt seine eigenen Wege durch virtuelle Welten (sprachlich im – nicht

<sup>21</sup> „hdl“ tippt sich schnell und unverbindlich. Einsamkeit und jugendliche Melancholie können mit technischen Kommunikationsgeräten unterstützt, übertüncht und/oder ausgelebt werden. So kann Sucht aufkeimen.

<sup>22</sup> Dazu Baldauf-Quillatre / Colón de Carvajal 2019; Marx / Schmidt 2019.

<sup>23</sup> Das können auch mehrere Zigtausend Menschen sein, die sich in großen Arenen an E-Sport beteiligen.

<sup>24</sup> „Kulturen sind immer auch als Erzählgemeinschaften anzusehen, die sich gerade im Hinblick auf ihr narratives Reservoir unterscheiden.“ (Müller-Frank 2008, 14; vgl. Nünning 2013)

<sup>25</sup> Engels (2014, 20) versteht Narrativität in Computerspielen „als vielfältig gestaltbare Form der Inszenierung“; sie seien „suggestiv‘ narrativ“ (ebd., 26).

historischen, sondern fiktiven – Präsens) erst finden. Diese Wege *sind* dann die Erzählungen. Die erste Person (der Nutzer) wandert in die erzählte Welt ein und ist selbst Teil von ihr.<sup>26</sup> Die Unterschiede zwischen erster (nutzender), zweiter (erzählender) und dritter (erzählter) Person schwinden ein Stück weit.

Bei herkömmlichen Erzählungen kann sich der Zuhörer oder die ZuhörerIn phantasievoll in die erzählte Welt versetzen. In interaktiv-digitalen Erzählungen hingegen ist er notwendiger Teil von ihr. Weil er oder sie selbst aktiv sein muss, eignen sich derart technisierte Erzählungen als letzten Endes unverbindliche Probeläufe für eigenes Handeln in der realen, analogen Welt. Das mag den besonderen Reiz erklären, den Computerspiele auf Kinder und Jugendliche ausüben.

Denn vom eigenen Handeln, von eigenen Entscheidungen hängt der weitere Verlauf ab. Wie in der wirklichen (analogen) Welt bewegt man sich zwar in einem vorgegebenen Rahmen; darin aber gibt es sehr viele Alternativen: ein unüberschaubares Netz (oder eher Rhizom<sup>27</sup>) von Entscheidungsmöglichkeiten.



Abb. 2: Standbild aus *The Witcher 3: Wild Hunt*<sup>28</sup>

Nehmen wir das eingangs erwähnte Beispiel.<sup>29</sup> Es ist das Action-Rollenspiel *The Witcher 3: Wild Hunt – The Sword of Destiny* (s. Abb. 2) und beruht auf Motiven des zweiten Bands der *Geralt*-Saga von Andrzej Sapkowski (1998), die seinerseits zahlreiche Motive aus europäischen Märchen und slawischen Legenden verarbeitet. Der Hexer Geralt von Riva sucht seine Ziehtochter Ciri, die vor der „Wilden Jagd“ flieht, nämlich vor mysteriösen Elfen aus einer anderen Sphäre. Dabei kommt Geralt mit zahllosen Fantasy-Gestalten und Abenteuern unterschiedlicher Art in Berührung. Je nach den vom Spieler oder der Spielerin getroffenen Entscheidungen können sich sehr verschiedene Verläufe zeigen. So gibt es 36 verschiedene Enden; für die Haupt-handlung werden mindestens 100 Stunden Spielzeit veranschlagt.<sup>30</sup>

<sup>26</sup> Werther (2019, 15) spricht von „immersive[m] Game Design“.

<sup>27</sup> Vgl. Deleuze / Guattari 1977.

<sup>28</sup> Standbild (bei 10'12 Minuten) aus einer Rezension verschiedener PC-Games: [www.youtube.com/watch?v=ydkSskipCU](https://www.youtube.com/watch?v=ydkSskipCU) [09.11.2020].

<sup>29</sup> Natürlich gibt es sehr unterschiedliche Computerspiele, von Abenteuer- und Ego-Shooter- über Simulations- und Rollen- bis zu Strategie- und Lernspielen (eine Liste bei [https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_von\\_Computerspielen\\_nach\\_Genre](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Computerspielen_nach_Genre) [09.11.2020]). In dem vorliegenden Aufsatz geht es nur um technisierte narrative Elemente.

<sup>30</sup> [https://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Witcher\\_3:\\_Wild\\_Hunt](https://de.wikipedia.org/wiki/The_Witcher_3:_Wild_Hunt) [09.11.2020].

Für die Form der Erzählung heißt das: Sie ist praktisch niemals fertig. Man kann zwar jederzeit anfangen und aufhören (anders als in real life), aber der Wege sind (wie beim Schachspiel) zahllose, wenn nicht gar unendlich viele. So bleibt die Erzählung in Dauerspannung; und von den klassischen vier Funktionen (s.o. im Abschnitt 2.1) von Erzählungen überwiegt die ludische und die welterzeugende.

Damit werden klassische prototypische Erzählmuster<sup>31</sup> einschließlich sämtlicher Varianten sehr beweglich oder gar hinfällig.<sup>32</sup> Deshalb schlägt Jenkins (2005, 13) vor, Videospieldesigner weniger als Erzähler („storyteller“), sondern vielmehr als Erzählarchitekten („narrative architects“) aufzufassen. Derart technisierte Erzählungen sind nicht auf – wie fragil auch immer – innere Ganzheit angelegt, die der/die Hörer/in oder Leser/in erwartet und nach und nach auch erkennt. Vielmehr trudeln oder wirbeln ErzählteilnehmerInnen durch bewegliche Labyrinth mit vielen Ein- und Ausgängen und zahllosen Wegen und Irrwegen. Der Weg ist das erzählerische Abenteuer. (Auch das hat Ähnlichkeiten mit heutigen realen Lebensläufen.)

Die Hypertechnik<sup>33</sup>, auf denen technisierte Erzählungen beruhen, erlaubt und erzwingt Fragmente. Das zieht fragmentarische Rezeption und Konstruktion nach sich. Aus Stücken fertigt der Nutzer seinen Erzählweg an, und die Erzählung bleibt Stückwerk. Eben das kann süchtig machen. Es kann aber auch Kreativität freisetzen. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer an technisierten Erzählungen bewegt sich irgendwo auf einer breiten Skala zwischen konfuser Verwirrung und phantasievoll zielgerichteter Konstruktion, zwischen Dezentrierung und Konzentrierung, zwischen zerstreuter Überforderung (cognitive overload) und souveräner Einbildungs- und Urteilskraft<sup>34</sup>, letztlich aber auf einem schmalen Grat zwischen ausgelieferter Reaktion und besonnener Handlung.

## 4 — MULTIMODALES ERZÄHLEN IM DEUTSCHUNTERRICHT

### 4.1 — BEWUSSTWERDEN UND BEHERRSCHEN

So weit die Sachanalyse. Was folgt daraus für die Didaktik? Nach Wygotski (1969, 231) dreht sich der gesamte Schulunterricht „um das Bewußtwerden und das Beherrschen“. Hier geht es also darum, Funktionen und Strukturen technisierten multimodalen Erzählens zu begreifen. Wie alle Erzählungen bieten auch narrative Elemente in digitalen Medien, selbst wenn sie noch so bruchstückhaft und variabel sind, „Projektionsflächen und Deutungsvarianten zur Thematisierung und Bewältigung wirklichen und fiktiven Geschehens.“ (Uhlig / Lieber / Pieper 2019, 9)<sup>35</sup> Die Lehrkunst besteht also darin, einerseits in die Erzählung empathisch einzusteigen und andererseits sie

<sup>31</sup> Z.B. s.o.: Orientierung, Komplikation, Auflösung oder Orientierung, Komplikation, Evaluation, Auflösung und Coda (Labov / Waletzky 1967, 32-41).

<sup>32</sup> Es gibt auch nicht technisierte Erzählformen, die die Erwartung einer wie auch immer gearteten Ganzheit enttäuschen. So zum Beispiel in Turgenjews (2018) Novelle „Drei Begegnungen“ von 1853. Darin glaubt der Erzähler, einer attraktiven Sängerin auf gänzlich unwahrscheinliche Weise drei Mal an völlig verschiedenen Orten zu begegnen; auf seiner Suche nach deren Identität nimmt sich – ohne Bezug zur Haupthandlung – ein alter Hausverwalter sein Leben.

<sup>33</sup> Zu deren Folgen für Begriff und Struktur von (monomodalen) Texten s. Storrer 2000 und 2008.

<sup>34</sup> Einbildungskraft „ist nicht bloß Phantasie, sondern, im weiteren Sinne, die Fähigkeit, Vorstellungen auch ohne Gegenwart des Objekts zu haben.“ (Eisler 1930, 105) Urteilskraft ist ein „Mittelglied zwischen dem Verstande und der Vernunft“ und „das Vermögen, unter Regeln zu subsumieren.“ (ebd., 564) „Die Urteilskraft ist ein besonderes Talent, welches nicht belehrt, sondern geübt sein will.“ (ebd., 563)

<sup>35</sup> Treffend heißt es dort weiter: „Die Verknüpfung zwischen einer Erzählung mit der Unmittelbarkeit der Erfahrung individueller Lebenssituationen eröffnet Chancen zur Reflexion und Deutung eigener Lebenszusammenhänge. Insofern sind Erzählungen – gerade für Kinder und Jugendliche – Angebote zur Orientierung, Antizipation, Vergegenwärtigung sowie zu Probedenken und -handeln.“ (Uhlig / Lieber / Pieper 2019, 9)

von außen analytisch zu betrachten.<sup>36</sup> Durch die technisch erzeugte Suggestion von Unmittelbarkeit braucht es mehr Aufwand als zum Beispiel bei gedruckten Erzählungen, aus der multimodal vergegenwärtigten Phantasiewelt auszusteigen, Distanz zu schaffen und sie als ästhetische Komposition zu verstehen.<sup>37</sup>

Das gelingt am besten durch eine Verknüpfung analytischer und produktionsorientierter Methoden anhand eines (z.B. von Schülerinnen und Schülern) ausgewählten Beispiels (ggf. auch im Medienverbund und gern mit verschiedenen Teams). Dazu gehören etwa (gereiht nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad = Level) (i) Spielen bis zum Exzess (mit Protokollen oder Videoaufnahmen durch einen Schülerbeobachter), (ii) anarchisches Spielen gegen die Regeln, (iii) schriftliche oder mündliche Wiedergabe einer oder mehrerer (Teil-)Erzählungen innerhalb eines Computerspiels, (iv) Rezension des gesamten Spiels<sup>38</sup>, (v) schriftliche oder mündliche Beschreibung des Zusammenhangs von Raum und Zeit innerhalb einer Episode<sup>39</sup>, (vi) Umschreiben eines Computerspiels in eine klassische Erzählung, (vii) Storyboard oder Drehbuch verschiedener Varianten von Achills Tod für ein Computerspiel. Methodische Einzelheiten oder gar ein Unterrichtsmodell können an dieser Stelle nicht ausgeführt werden.<sup>40</sup> Der Erfolg hängt stark davon ab, ob eine selbst begeisterte Lehrperson ihre Schülergruppe enthusiastisch so motivieren kann, dass Spielfreude und reflektiert-analytische Jagd auf die Architektur von Erzählung und Erzählweise einander anfeuern. (Im Namen des Faches DeutschUNTerricht ist *Wild Hunt* ja bereits verborgen.)

Bei der abschließenden Analyse sollten zusammenfassend die drei oben angesprochenen Fragen behandelt werden:

- 1 — Warum gibt es (technisierte) Erzählungen, und wie hängen sie mit unserer Lebenswirklichkeit zusammen? (imaginäre und reale Welt)
- 2 — Welche Merkmale haben (digitale) Erzählgemeinschaften, und wozu dienen sie? (fragliche Identitäten)
- 3 — Wie sind technisierte multimodale Erzählungen strukturiert? (fragmentarische Kohärenz).

## 4.2 — DIDAKTIK DES FRAGMENTS

An dieser Stelle greife ich nur das dritte Thema etwas näher auf, weil am Beispiel digitaler multimodaler Erzählungen eine Didaktik des Fragments entwickelt werden kann, die sowohl für schulisches Lernen überhaupt als auch für andere Lebensbereiche hilfreich sein kann. Denn die Architektur solcher Erzählungen ähnelt in mancher Hinsicht den vielfach zerfetzten Lebens- und Erfahrungswelten hochentwickelter Gesellschaften im 21. Jahrhundert. Der äußere Rahmen scheint zwar gesetzt, doch die häufig einander überstürzenden Ereignisse, Bewegungen und Entscheidungen im alltäglichen Leben sind oder scheinen oft nicht stringent, sondern beliebig, zufällig,

<sup>36</sup> Das kann – wie bei jeder Fiktion – nicht nur dort geschehen, wo die „Strukturebenen von Narration und Gameplay“ einander nicht entsprechen. Auf solche Fälle konzentriert sich Werther (2019, 21).

<sup>37</sup> „wenn sie nicht gebildet sind, glauben die Menschen alles, was man ihnen erzählt“. Das meinte – Veyne (1987, 83) zufolge – Palaiphatos im frühen 3. Jahrhundert v. Chr. – Bildung setzt Skepsis und Distanz voraus.

<sup>38</sup> Konkreter Vorschlag dazu bei Seidler 2019.

<sup>39</sup> Im Sinne von Bachtins (2008) Chronotopos.

<sup>40</sup> Dazu etwa Boelmann 2015; Boelmann / Seidler (Hg. 2012), Engels / Voßkamp (Hg. 2020), Frederking / Krommer / Maiwald 2018 (Kap. 9), Jost / Krommer (Hg. 2011), merz 2012, 2016 und 2019, Wampfler 2017a und b. – Die Vorschläge von The New London Group (1996) zur „Pedagogy of Multiliteracies“ sind immer noch aktuell (kulturelle, sprachliche, kommunikative und technologische Vielfalt; Anknüpfen an Erfahrung und Nutzung vorhandener Diskurse bei Schülerinnen und Schülern etc.).

sprunghaft und in ihren Folgen kaum absehbar. Sie sind fragmentarisch und sollen doch einen Sinn bekommen. Das jedenfalls wünschen sich die Individuen. (Erinnert sei an die oben zitierte Charakterisierung von Literatur als „fiktive Befriedigung von Sinnbedürfnis“ (Enzensberger 1977, 61).)

Denken wir noch einmal an das obige Beispiel *The Witcher 3*. Die ganze Struktur des Spiels besteht aus vielerlei Fragmenten, die in sehr unterschiedlicher Weise in lineare Beziehungen gesetzt werden können; so ergibt sich ja der aktuelle Spielverlauf. Wer wie hier als Hexer Geralt – oder sagen wir verallgemeinert: wie Odysseus – durch eine imaginäre Welt voller Abenteuer reist, weiß nicht, was als Nächstes passiert und welche seiner Entscheidungen welche Konsequenzen haben wird. In dem Maße, wie seine Reise gelingt, wird die anfangs noch leere Biographie des/der Spielers/Spielerin geschichtlicher, vielleicht auch kohärenter und die fragile Identität stabiler – jedenfalls in diesem spielerischen Probehandeln in einer virtuellen Welt.

Fragmente sind „nicht selbstgenügsam“. <sup>41</sup> Fragmente sind keine Ganzheit, verweisen aber auf Ganzheit. Sie sind unvollständig und erzeugen vielerlei Anschlusspunkte. Sie geben zu denken. Arbeit mit Fragmenten, Fragmente in Beziehung setzen – eben das ist Kultur.

Nun mögen Deutschlehrer/innen mit klassischer Bildung viele narrative Computerspiele für trivial halten. Das hindert sie aber nicht an ihrem Bildungsauftrag, gerade auch in Bezug auf neue kulturelle Produkte. Und dazu gehört hier zweierlei, eine semantische und eine syntaktische Aufgabe. Erstens sollen sie zusammen mit ihren Schülerinnen und Schülern exemplarisch die Herkunft narrativer Elemente aus alten Steinbrüchen archetypischer Erzählungen aufdecken. Und zweitens sollen sie ihnen helfen, die fragmentarische Architektur dieser technisierten multimodalen Erzählungen zu durchschauen. Dann hat jeder etwas über Kultur gelernt: welterklärend, welterzeugend, identitätsstiftend und spielerisch. <sup>42</sup> Und dann braucht menschliche Urteilskraft keine Angst vor scheinbar sich verselbständigenden Algorithmen zu haben. <sup>43</sup>

Und Teddy <sup>44</sup> Reloaded, der hier natürlich die ganze Zeit mitgelesen hat, ist erwachsen geworden.

<sup>41</sup> So berichtet Frank (1992, 101) über die Fragmentauffassung der Romantiker.

<sup>42</sup> Was Horaz (1957, 250 = V. 333 f.) über Dichtung schrieb, sollte für jegliche Fiktion gelten: „aut prodesse volunt aut delectare poetae/ aut simul et iucunda et idonea dicere vitae.“ (In dieser Tusculum-Ausgabe wird übersetzt: „Sinnbelehrend will Dichtung wirken oder herzerfreuend, oder sie will beides geben: was lieblich eingeht und was dem Leben frommt.“ (ebd., 251)

<sup>43</sup> Der Schriftsteller und Unternehmer Ernst-Wilhelm Händler (2019) warnt: „Die Gesellschaft investiert jedoch tendenziell weniger Ressourcen in die Produktion und Verbreitung von prinzipiell algorithmusfernen Inhalten.“ „Dabei wird en passant die Zeit umdefiniert: In der von Algorithmen determinierten Welt ist Zukunft nur noch verlängerte Gegenwart.“

<sup>44</sup> Winnicott (1953) beschreibt seine Kindheit.

## QUELLENVERZEICHNIS

### PRIMÄRQUELLEN

#### COMPUTERSPIEL

— **The Witcher 3: Wild Hunt – The Sword of Destiny. 2015** (CD Projekt RED).

#### LITERATUR

— **Milne, A. A. (2009):** *Pu der Bär*. Gesamtausgabe. Aus dem Englischen von Harry Rowohlt. Illustrationen von E. H. Shepard. Hamburg: Dressler. — **Reiche, Volker (2013):** *Kiesgrubennacht*. Graphic Novel. Berlin: Suhrkamp. — **Turgenjew, Iwan (2018):** *Drei Begegnungen*. In: Turgenjew, Iwan: *Die schönsten Liebesgeschichten*. Berlin: Insel, 35-75. — **Wandrey, Guido / Lipan, Sabine (2012):** *Entdecke die Ritter. Wieso? Weshalb? Warum?* tiptoi® Das audiodigitale Lernsystem. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag.

#### WEITERE PRIMÄRQUELLEN

— **YouTube-Kanal GameSpot (2014):** *The Witcher 3: Wild Hunt - The Sword of Destiny E3 2014 Trailer*. [www.youtube.com/watch?v=53MyR\\_Z3i1w](http://www.youtube.com/watch?v=53MyR_Z3i1w) [09.11.2020]. — **YouTube-Kanal Mittagspackung (2019):** *TOP 10. Meine liebsten PC Spiele*. [www.youtube.com/watch?v=ydkSskipCU](http://www.youtube.com/watch?v=ydkSskipCU) [09.11.2020].]

### SEKUNDÄRQUELLEN

— **Bachtin, Michail M. (2008):** *Chronotopos*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. — **Backe, Hans-Joachim (2008):** *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann. — **Baldauf-Quilliatre, Heike / Colón de Carvajal, Isabel (2019):** Interaktionen bei Videospiel-Sessions: Interagieren in einem hybriden Raum. In: Marx, Konstanze / Schmidt, Axel (Hg.): *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*. Heidelberg: Winter, 219-256. — **Boelmann, Jan M. (2015):** *Literarisches Verstehen mit narrativen Computerspielen. Eine empirische Studie zu den Potentialen der Vermittlung von literarischer Bildung und literarischer Kompetenz mit einem schüleraffinen Medium*. München: kopaed. — **Boelmann, Jan M. / Seidler, Andreas (Hg. 2012):** *Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts*. Frankfurt a.M.: Lang. — **Bogost, Ian (2017):** Video Games Are Better Without Stories. In: *The Atlantic*, 25.04.2017. Auch online: [www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148](http://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148) [09.11.2020]. — **Cassirer, Ernst (1985):** Form und Technik [1930]. In: Cassirer, Ernst (Hg.): *Symbol, Technik, Sprache*. Hamburg: Meiner, 39-91. — **Deleuze, Gilles / Guattari, Félix (1977):** *Rhizom*. Berlin: Merve. — **Eichler, Christian (2018):** Der letzte der „Boxer von Auschwitz“. Eine Institution Israels: Zum Tode von Noah Klinger. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 14.12.2018, 31. — **Eisler, Rudolf (1930):** *Kant-Lexikon. Nachschlagewerk zur Kants sämtlichen Schriften, Briefen und handschriftlichem Nachlaß*. Berlin: E. S. Mittler & Sohn. — **Engelns, Markus (2014):** *Spiele und Erzählen. Computerspiele und die Ebenen ihrer Realisierung*. Heidelberg: Synchron. — **Engelns, Markus / Voßkamp, Patrick (Hg. 2020):** *Sprechende Pixel – Computerspielphilologie in Schule und Hochschule*. Duisburg: Universitätsverlag Rhein-Ruhr. — **Enzensberger, Christian (1977):** *Literatur und Interesse. Band 1: Theorie*. München. Wien: Carl Hanser. — **Frank, Manfred (1982):** *Der kommende Gott. Vorlesungen über die Neue Mythologie. I. Teil*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. — **Frank, Manfred (1992):** Über Stil und Bedeutung. Wittgenstein und die Frühromantik. In: Frank, Manfred (Hg.): *Stil in der Philosophie*. Stuttgart: Reclam, 86-115. — **Frederking, Volker / Krommer, Axel/ Maiwald, Klaus (2018):** *Mediendidaktik Deutsch. Eine Einführung*. 3. Aufl. Berlin: Erich Schmidt. — **Friedrich, Udo / Huber, Martin / Schmitz, Ulrich (2008):** *Orientierungskurs Germanistik*. Stuttgart: Klett. — **Günzel, Stephan (2013):** Raum(bild)handlung im Computerspiel. In: Strohmaier, Alexandra (Hg.): *Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften*. Bielefeld: transcript, 489-510. — **Händler, Ernst-Wilhelm (2019):** Die Zukunft ist nur noch verlängerte Gegenwart. Warum die Literatur in einer von Algorithmen determinierten Welt ihren Kunstwillen opfert: Sieben Thesen zur Autorschaft heute. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 03.08.2019, 16. — **Heinen, Ulrich (2017):** Leonardo da Vinci. Zeit, Bewegung und Erzählen im Bild. In: *Imago, Zeitschrift für Kunstpädagogik*, H. 5 (2017), 23-40. — **Heinen, Ulrich (2019):** Figuren – Bausteine der Bild-Erzählung. In: Uhlig, Bettina / Lieber, Gabriele / Pieper, Irene (Hg.): *Erzählen zwischen Bild und Text*. München: kopaed, 69-102. — **Hölderlin, Friedrich (1951):** *Mnemosyne (Zweite Fassung)*. In: *Sämtliche Werke, Bd. 2.1: Gedichte nach 1800: Text*. Grosse Stuttgarter Ausgabe. Hg. von Friedrich Beißner. Stuttgart: Kohlhammer, 195 f.

— **Horaz (1957)**: *De arte poetica/Das Buch von der Dichtkunst*. In: *Sämtliche Werke. Teil II. Lateinisch und deutsch*. München: Heimeran (Tusculum-Bücherei), 230-259. — **Jenkins, Henry (2005)**: *Game Design as Narrative Architecture*. [https://pdfs.semanticscholar.org/f82f/061e7a44530d1dee281b96d9b1640485aa74.pdf?\\_ga=2.3986227.2038329732.1567203106-1864985219.1567203106](https://pdfs.semanticscholar.org/f82f/061e7a44530d1dee281b96d9b1640485aa74.pdf?_ga=2.3986227.2038329732.1567203106-1864985219.1567203106) [09.11.2020]. — **Jost, Roland / Krommer, Axel (Hg. 2011)**: *Comics und Computerspiele im Deutschunterricht. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte*. Baltmannsweiler: Schneider. — **Kaul, Susanne (2019)**: Einführung in das filmische Erzählen. In: *Der Deutschunterricht*, H. 2 (2019), 2-6. — **Klug, Nina-Maria / Stöckl, Hartmut (Hg. 2016)**: *Handbuch Sprache im multimodalen Kontext*. Berlin u.a.: De Gruyter. — **Kolakowski, Leszek (1974)**: *Die Gegenwärtigkeit des Mythos*. 2. dt. Aufl. München: Piper. — **Kress, Gunther (2010)**: *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London u.a.: Routledge. — **Labov, William / Waletzky, Joshua (1967)**: *Narrative Analysis: Oral versions of personal experience*. In: Helm, June (ed.): *Essays on the Verbal and Visual Arts*. Seattle. London: University of Washington Press, 12-44 [dt. in: Ihwe, Jens (Hg. 1973): *Literaturwissenschaft und Linguistik. Bd. 2*. Frankfurt a.M.: Fischer-Athenäum, 78-126]. — **Lanwer, Jens Philipp (2019a)**: Erzählen im virtuellen Interaktionsraum. In: *Networx*, H. 84. DOI: [10.15488/4435](https://doi.org/10.15488/4435). — **Lanwer, Jens Philipp (2019b)**: Blended joint attention in medial vermittelter Interaktion. In: Marx, Konstanze / Schmidt, Axel (Hg.): *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*. Heidelberg: Winter, 99-123. — **Lytard, Jean-François (1986)**: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Graz u.a.: Böhlau. — **Manthey, Jürgen (1997)**: *Die Unsterblichkeit Achills. Vom Ursprung des Erzählens*. München u.a.: Carl Hanser. — **Marx, Konstanze / Schmidt, Axel (2019)**: Making Let's Play watchable: Praktiken des stellvertretenden Erlebar-Machens von Interaktivität in vorgeführten Videospielen. In: Marx, Konstantin / Schmidt, Axel (Hg.): *Interaktion und Medien. Interaktionsanalytische Zugänge zu medienvermittelter Kommunikation*. Heidelberg: Winter, 319-352. — **merz (2012)**: *Spielerkultur(en)*. H. 4 (2012). — **merz (2016)**: *Digitale Spiele*. H. 6 (2016). — **merz (2019)**: *Computerspiele in der Jugendarbeit*. H. 2 (2019). — **Müller, Helmut (1979)**: *Phantastische Erzählung*. In: Doderer, Klaus (Hg.): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur, Bd. 3*. Weinheim u.a.: Beltz, 37-40. — **Müller, Ferdinand (2017)**: Über Narration in Computerspielen. [www.videospielgeschichten.de/ueber-narration-in-computerspielen](http://www.videospielgeschichten.de/ueber-narration-in-computerspielen) [09.11.20]. — **Müller-Funk, Wolfgang (2008)**: *Die Kultur und ihre Narrative. Eine Einführung*. 2. Aufl. Wien u.a.: Springer. — **Nünning, Ansgar (2013)**: Wie Erzählungen Kulturen erzeugen: Prämissen, Konzepte und Perspektiven für eine kulturwissenschaftliche Narratologie. In: Strohmaier, Alexandra (Hg.): *Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften*. Bielefeld: transcript, 15-53. — **Quasthoff, Uta M. (1980)**: *Erzählen in Gesprächen. Linguistische Untersuchungen zu Strukturen und Funktionen am Beispiel einer Kommunikationsform des Alltags*. Tübingen: Narr. — **Raulff, Ulrich (2018)**: Letzte Sätze oder Vom Aufhören. Nie ist der Mensch menschlicher, als wenn er erzählt. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 15.12.2018, 20. — **Reinhold, Gerd (Hg.) (2000)**: *Soziologie-Lexikon*. 4. Aufl. München, Wien: Oldenbourg. — **Rorty, Richard (1989)**: *Kontingenz, Ironie und Solidarität*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. — **Sapkowski, Andrzej (1998)**: *Das Schwert der Vorsehung*. München: Heyne. — **Seidler, Andreas (2019)**: Computerspiele im Videoclip rezensieren und reflektieren. In: *MIDU*, H. 1 (2019), 125-134. DOI: <https://doi.org/10.18716/ojs/midu/2019.1.10>. — **Spieß, Constanze / Tophinke, Doris (Hg. 2018)**: *Alltagspraktiken des Erzählens*. Stuttgart: Metzler. — **Staiger, Michael (2012)**: Bilder erzählen. Zum Umgang mit visueller Narrativität im Deutschunterricht. In: Oomen-Welke, Ingelore / Staiger, Michael (Hg.): *Bilder in Medien, Kunst, Literatur, Sprache, Didaktik*. Freiburg i. Br.: Fillibach, 41-51. — **Staiger, Michael (Hg.) (2018)**: *Serielle Erzählen*. In: *Der Deutschunterricht*, H. 6 (2018). — **Stierlin, Helm (1975)**: *Adolf Hitler. Familienperspektiven*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp. — **Storrer, Angelika (2000)**: Was ist hyper am Hypertext? In: Kallmeyer, Werner (Hg.): *Sprache und neue Medien*. Berlin u.a.: de Gruyter, 222-249. — **Storrer, Angelika (2008)**: *Hypertextlinguistik*. In: Janich, Nina (Hg.): *Textlinguistik. 15 Einführungen*. Tübingen: Narr, 315-331. — **Strohmaier, Alexandra (2013)**: Vorwort. In: Strohmaier, Alexandra (Hg.): *Kultur – Wissen – Narration. Perspektiven transdisziplinärer Erzählforschung für die Kulturwissenschaften*. Bielefeld: transcript, 9-11. — **The New London Group (1996)**: *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. In: *Harvard Educational Review*, H. 1 (1996), 60-92. — **Toh, Weimin (2019)**: *A Multimodal Approach to Video Games and the Player Experience*. New York u.a.: Routledge. — **Uhlig, Bettina (2019)**: Da, Da und Da. Zur Bedeutung des individuellen Bildkonzeptes bei der Betrachtung und Gestaltung von unübersichtlichen Bildern. In: Uhlig, Bettina / Lieber, Gabriele / Pieper, Irene (Hg.): *Erzählen zwischen Bild und Text*. München: kopaed, 343-360. — **Uhlig, Bettina / Lieber, Gabriele / Pieper, Irene (2019)**: Einführung: ERZÄHLEN zwischen Bild und Text. In: Uhlig, Bettina / Lieber, Gabriele / Pieper, Irene (Hg.): *Erzählen zwischen Bild und Text*. München: kopaed, 9-16. — **Uhlig, Bettina / Lieber, Gabriele / Pieper, Irene (Hg.) (2019)**: *Erzählen zwischen Bild und Text*. München: kopaed. — **Veyne, Paul (1987)**: *Glaubten die Griechen an ihre Mythen?* Frankfurt a.M.: Suhrkamp. — **Welsch, Wolfgang (1992)**: *Topoi der Postmoderne*. In: Fischer, Hans Rudi / Retzer, Arnold / Schweitzer, Jochen (Hg.): *Das Ende der großen Entwürfe*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 35-55. — **Werther, Friedrich (2019)**: Bruchige Handlungslogik – Ludonarrative Dissonanzen und narrative Handlungslogik im Computerspiel. In: *MIDU*, H. 1 (2019), 15-30. DOI: <https://doi.org/10.18716/ojs/midu/2019.1.3>. — **Winnicott, D[onald] W.**

(1953): Transitional Objects and Transitional Phenomena – A Study of the First Not-Me Possession. In: *International Journal of Psycho-Analysis*, H. 34, 89-97. — **Wampfler, Philippe (2017a)**: Computerspiele im Deutschunterricht. <https://schulesocialmedia.com/2017/12/13/computerspiele-im-deutschunterricht/> [09.11.2020]. — **Wampfler, Philippe (2017b)**: *Digitaler Deutschunterricht. Neue Medien produktiv einsetzen*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. — **Wygotski, Lew Semjonowitsch (1969)**: *Denken und Sprechen*. Hg. v. Johannes Helm; Übers. v. Gerhard Sewekow. O.O. [Frankfurt a.M.]: S. Fischer.



## ÜBER DEN AUTOR

**Prof. i. R. Dr. Ulrich Schmitz** lehrte Germanistik/Linguistik und Sprachdidaktik an der Universität Duisburg-Essen. Seine Forschungsschwerpunkte sind Deutsche Gegenwartssprache, Sprache in alten und neuen Medien sowie Multimodalität.