

Judith Mathez

Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in herkömmlichen Medien und in partizipativen Onlineprojekten

2006

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14276>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mathez, Judith: Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in herkömmlichen Medien und in partizipativen Onlineprojekten. In: Britta Neitzel, Rolf F. Nohr (Hg.): *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation - Immersion - Interaktion*. Marburg: Schüren 2006 (Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) 14), S. 311–329. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14276>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Konkreativität: Der kreative Einbezug des Publikums in analogen Medien und in partizipativen Onlineprojekten

Einstieg

Es gibt künstlerische Artefakte, die vom Publikum nicht nur eine Rezeptionsleistung verlangen, sondern eine regelrechte Mitarbeit an der Erstellung des ästhetischen Produkts. Der folgende Artikel spürt dieser Verschiebung nach und stellt einige Meilensteine dieser spezifischen Kunstwerke vor. Diese zeigen auch die Spannweite des Phänomens, sowohl in diachroner als auch in synchroner Hinsicht, nämlich auf verschiedene Künste bezogen. Und nicht zuletzt verorte ich diese spezifische Mitmachkultur kulturtheoretisch und führe zu ihrer Fassung und Beschreibung in den Begriff der ‚Konkreativität‘ ein.

Inhalt dieses Artikels sind fiktional-narrative Inhalte, die von mehreren Teilnehmenden – in unterschiedlichen Ausformungen multipler Autorschaft – generiert werden. Es findet also in allen Fällen eine Partizipation des Publikums an der Narration statt. Beim Phänomen, das hier im Fokus steht, handelt es sich um eine spezifische Form der Interaktivität. Diese ist selbstverständlich nicht auf digitale, ‚interaktive‘ Medien beschränkt. Es kommen vielmehr unterschiedliche Medien und Präsentationsformen von Narration zur Sprache. Dass andererseits einige Medien dieser Beteiligung eher entgegenkommen als andere, beispielsweise das Internet mehr als Printpublikationen, liegt auf der Hand und wird uns weiter unten beschäftigen.

Das Phänomen ist – obwohl nicht selten – an den Rändern der kanonisierten kulturellen Produktion anzusiedeln und ein beträchtlicher Teil der entsprechenden Projekte richtet sich an Kinder.

Das hat verschiedene Gründe; die maßgeblichen dürften der stärker kommunikative Charakter aller Narration für Kinder und die Anknüpfungsmöglichkeiten ans kindliche Phantasiespiel (‚Schule spielen‘, ‚Krankenhaus spielen‘ usw.) sein. Aus diesem Grund stammt ein Teil der angeführten Beispiele sowie das im Kapitel ‚Konkreativität online‘ abgedruckte Textbeispiel *Fishing at Dawn* aus dem kinderulturellen Bereich.

Interaktivität, ‹Konkreativität› und andere Verwandte

Das hier im Zentrum stehende Phänomen fasse ich unter den Begriff der ‹Konkreativität›. Damit bezeichne ich künstlerische Projekte, die eine kreative Beteiligung des Publikums fordern und fördern; dieses leistet folglich einen kreativen Beitrag ans ästhetische Gesamtprodukt. Zwar ist Konkreativität für praktisch alle Künste denkbar, also beispielsweise auch für die Malerei oder die Musik, ich beschränke mich hier allerdings auf fiktional-narrative Inhalte, also auf ‹Geschichten› im weitesten Sinn. Das Publikum spinnt konkreativ an diesen Geschichten mit.

Gegen eine ganze Reihe von verwandten Phänomenen muss das Phänomen der Konkreativität abgegrenzt werden. Erstens hat die Konkreativität eine andere Qualität als die Aneignung eines Textes im Rezeptionsvorgang, wie sie durch z. B. Iser beschrieben wird, oder als die Rezeptionsleistung, wie sie in poststrukturalistischen Theorien zum Verhältnis von Autor, Text und Leserin zur Sprache kommt, beispielsweise bei Barthes. Es geht nicht um die Auflösung oder Dekonstruktion der Autor- oder Leser-Position, sondern um eine spezifische Form von Autorschaft. Den (ursprünglich) Lesenden steht es dabei frei, in die Narration einzugreifen und diese mitzugestalten. Bei einem reinen Rezeptionsvorgang besteht diese Möglichkeit dagegen nicht. Die konkreative Partizipation wird oft auch für andere Rezipientinnen und Rezipienten sichtbar, beispielsweise indem sie bei Online-Mitschreibprojekten die laufend entstehenden und von verschiedenen Autorinnen stammenden Fortsetzungen lesen.

Zweitens darf Konkreativität nicht mit Interaktivität gleichgesetzt werden, vielmehr steht sie in einer hyponymen Beziehung zu dieser. Die Spezifik der konkreativen Kunst besteht darin, dass ein Publikumsbeitrag die erzählte Geschichte ergänzt bzw. verändert und somit weiter geht als interaktive Kunst, welche sich in der Regel auf das (Re-) Arrangieren einer vorgegebenen Auswahl beschränkt. Das impliziert in den meisten Fällen auch, dass die Beiträge des Publikums weniger vorhersehbar sind als bei interaktiver Kunst, in vielen Fällen ist eine gewisse Autonomie sogar gewünscht. Zur Verdeutlichung: Während ein Actionadventure wie TOMB RAIDER (TOMB RAIDER I–VI, 1996–2003, Eidos), das zwar alle Spielenden etwas anders durchlaufen, aber nicht grundlegend verändern oder ergänzen können, interaktiv ist, stellen Online-Mitschreibgeschichten, bei denen während einer bestimmten Laufzeit eine Fortsetzung angebracht werden kann, konkreative Projekte dar.

Drittens schließlich existiert eine Reihe von künstlerischen Produktions- und Aneignungsprozessen, welche der Konkreativität zwar verwandt sind, aber nicht deckungsgleich. Die Rede ist von *Koautorschaft* bzw. allgemeiner (in anderen Künsten als der Literatur) der Zusammenarbeit mehrerer Künstlerinnen und Künstler; von *Interpretation* und einer ihrer Sonderformen, von *Kongenial-*

lität. In allen diesen Fällen stammt das künstlerische Produkt zwar nicht von einer einzelnen Person; das Publikum allerdings verharret in seiner rein rezeptiven Rolle.

Der Begriff der Konkreativität wird hier als ästhetische Kategorie zur Beschreibung eines in verschiedenen Medien vorkommenden Phänomens konstituiert. In abweichender Verwendung findet er bei zwei Autoren Verwendung: beim Historiker und Philosophen Robin George Collingwood sowie beim Philosophen Heinrich Rombach. Den beiden Ansätzen ist gemein, dass sie Konkreativität nicht zur Beschreibung von konkreten künstlerischen Prozessen oder Produkten verwenden. In einem Fall handelt es sich um ein utopisches ästhetisches Konzept, im anderen um ein (gruppen-) psychologisches.

Collingwood legt 1938 seine Arbeit *The Principles of Art*¹ zu den Entstehungsbedingungen und zur Vermittlung von Kunst vor. Darin wertet er die Rolle des Publikums grundsätzlich neu und stellt utopisch gefärbte Forderungen zur Produktion und Rezeption von Kunst auf. Mit dem Terminus <concreative> bezeichnet Collingwood eine ideale Verbindung zwischen der Künstlerin bzw. dem Künstler und dem Publikum. Diese äußert sich in einer gleichberechtigten, partnerschaftlichen Form der Zusammenarbeit und kann beispielsweise bei der Aufführung eines Dramas auftreten.² Zur Beförderung einer solchen Wechselwirkung schlägt er im Bereich des Dramas den Aufbau clubähnlicher Gruppen vor, in denen ein reger Austausch zwischen Autorin/Autor, Ensemble und Publikum stattfinden soll. Gedruckte Literatur dagegen kann in ihrer herkömmlichen Form diesen Konkreativitäts-Ansprüchen nicht nachkommen. Entweder löst sie sich gemäß Collingwood auf (bzw. wird von Unterhaltung, Werbung, Unterweisung und Propaganda absorbiert) oder sie muss neue Ausdrucksformen finden, indem sich Schreibende als eine Art Sprachrohr in den Dienst der Lesenden stellen.

Der Philosoph Heinrich Rombach dagegen verwendet den Begriff <Konkreativität> in seiner phänomenologisch-anthropologischen *Strukturanthropologie* sowie in *Der kommende Gott*³ zur Bezeichnung eines holistischen Verhältnisses eines Menschen mit seinen Mitmenschen und der gesamten Umwelt bzw. in der späteren Arbeit zur Bezeichnung der Einheit von Mensch und Ding. Findet ein konkreativer Prozess in einer Gruppe von Menschen statt, entwickelt sich etwas, das gemeinhin als Team- oder Gruppengeist bezeichnet wird: Die Teilnehmenden wachsen über sich selbst hinaus und es bildet sich eine <Gemeinschaft>. Wie aus diesen Ausführungen klar wird, legt Rombach dem Begriff

1 Robin George Collingwood: *The Principles of Art*. Oxford 1938.

2 Ebd., S. 323.

3 Heinrich Rombach: *Strukturanthropologie*. «*Der menschliche Mensch*». Freiburg/Breisgau, München ²1993. – *Der kommende Gott. Hermetik – eine neue Weltsticht*. Freiburg/Breisgau 1991.

Konkreativität nicht eine ästhetische bzw. schöpferische Tätigkeit im engeren Sinn zu Grunde: Jede Handlung kann konkreativen Charakter annehmen.

Das Panoptikum: Konkreative Projekte

Die interaktive Beteiligung des Publikums beim Entwickeln von Geschichten ist kein Novum digitaler Medien. Partizipative Formen gibt es seit es Geschichten gibt und oft haben diese ludisch-kreativen Charakter. Für die mediengeschichtliche Verortung werde ich im Folgenden eine Reihe ausgewählter konkreativer Projekte vorstellen. Dabei sind sowohl verschiedene Medien als auch verschiedene Epochen vertreten.

Das gemeinsame Erzählen von Geschichten

Für Erwachsene stellt die orale Narration – zumindest in Europa – eine historische Vorstufe der heutigen Print- bzw. digitalen Kultur dar, für Kinder dagegen ist sie bis heute aktuell. Die historische Erzählkultur für Erwachsene in Europa war überwiegend von spezialisierten Erzählerinnen und Erzählern getragen.⁴ Der Beitrag des Publikums beschränkte sich vermutlich auf Einwüfe, die den heutigen Kommentaren beim gemeinsamen TV-Schauen vergleichbar sind. Dagegen ist die Beteiligung des Publikums in anderen Kulturkreisen, beispielsweise in Westafrika, stärker verankert: Die Zuhörenden singen mit oder eine Erzählung löst eine Diskussion aus, an der sich alle beteiligen dürfen.⁵

Formalisierte Varianten der europäischen Erzählkultur, welche von einer Gruppe getragen sind, stellen Gesprächsspiele wie Harsdörffers *Frauenzimmer Gesprächspiele*⁶ und andere Formen literarischer Geselligkeit dar, die während des Barock in höfisch-aristokratischen, während der Romantik in bürgerlichen Kreisen verbreitet sind. Sie finden in transformierter Form ihre Fortsetzung in Surrealismus und Dada.⁷

Für Kinder ist die mündliche Vermittlung auch heute noch der gängige Einstieg in fiktionale Welten. Die Gestaltung der Erzählsituation und damit zusammenhängend der Grad der Einflussnahme der Kinder auf die Narration ist von

4 Julia Schmidt: «De kann usen Härrgott un'n Dübel aneenleigen». Märchenerzähler und ihre Zuhörer». In: Johannes Merkel / Michael Nagel (Hgg.): *Erzählen. Die Wiederentdeckung einer vergessenen Kunst. Geschichten und Anregungen: Ein Handbuch*. Reinbek/Hamburg 1982, S. 83–92.

5 Michael Nagel: «Sieh, damit wir sehen!» Erzählen in afrikanischen Kulturen». In: Merkel/Nagel: *Erzählen*, S. 34–49.

6 Georg Phillipp Harsdörffer: *Frauenzimmer Gesprächspiele*. Tübingen 1968.

7 Vgl. dazu Silke Schilling / Gerhard Goebel: «Symposie». In: Nicolas Born / Jürgen Manthey / Delf Schmidt: *Literaturmagazin 11. Schreiben oder Literatur*. Reinbek/Hamburg 1979, S. 135–138.

den Erzählenden, den Eltern oder Erzieherinnen und Erziehern abhängig: In Familien, die der Mittelschicht zuzurechnen sind, haben Kinder in der Regel mehr Einflussnahme als in bildungsfernen Familien.⁸

Ü2 Das gemeinsame Spielen von Geschichten

Die Geschichte performativer konkreativer Projekte ist eng an die Geschichte des Sozialismus geknüpft. Agitprop hat per definitionem zum Ziel, das Publikum zum Handeln zu bewegen. Entsprechend treten an verschiedenen Orten unterschiedliche Ausformungen konkreativer szenischer Projekte zu Tage.

Nach der Oktoberrevolution von 1917 werden in der Sowjetunion im kulturellen Bereich viele Kräfte freigesetzt und die Umbruchszeit ist für Experimente außergewöhnlich günstig. Eine der Kunstformen, die in dieser Zeit eine dramatische Neuorientierung durchmacht, ist das *Kindertheater*. Davon gibt es grundsätzlich zwei Ausformungen. Die eine ist das Theater *für* Kinder, die andere das Theater *von* Kindern (in der Mehrzahl der Fälle ebenfalls für Kinder). Die Erfahrungen der Sowjetunion in diesem Bereich fließen in die pädagogische Arbeit im deutschsprachigen Raum ein und wirken insbesondere in der DDR noch über Jahrzehnte nach. Daher werte ich das sozialistische Kindertheater nicht nur als frühes Feld konkreativer Experimente mit Kindern, sondern auch als maßgeblichen Einfluss für konkreative Projekte, insbesondere während der 1960er und 1970er Jahre.

Die Wegbereiterinnen und Vordenker des sowjetischen Kindertheaters sind vor allem der erste Volkskommissar für Bildung Anatoli W. Lunatscharski, Platon M. Kerschenezew, der Theaterpädagoge Alexander A. Brjanzew, Natalia Saz und Anna Lacic; die wichtigsten Erfahrungen werden in der Zeit von 1919 bis etwa 1924 gesammelt.⁹

Im Frühjahr 1918 wird unter Lunatscharski ein Arbeitsprogramm für die Arbeitsgruppe für Schultheater erarbeitet und veröffentlicht, das auf breite Resonanz stößt. In dieses Programm für ein sozialistisches Kindertheater fließen Forderungen aus der Pädagogik, dem Kunstbereich und der Kultur- und Bildungspolitik ein, die vor und während der Oktoberrevolution artikuliert worden sind. Die Aufhebung der Grenze zwischen Spielenden und Publikum ge-

8 Die Pädagogin Petra Wieler kann dies anhand ihrer Untersuchungen aufzeigen, bei denen sie die Erzählsituation von Eltern und Kindern bei der Bilderbuchrezeption, in Vorlesesituationen und das allgemeine Gesprächsklima in Familien auswertet. Vgl. dazu Petra Wieler: *Vorlesen in der Familie. Fallstudien zur literarisch-kulturellen Situation von Vierjährigen*. Weinheim 1997. Sowie: Petra Wieler: «Varianten des Literacy-Konzepts und ihre Bedeutung für die Deutschdidaktik». In: Ulf Abraham et al. (Hgg.): *Deutschdidaktik und Deutschunterricht nach Pisa*. Freiburg/Breisgau 2003, S. 47–68.

9 Für die Darstellung der Entwicklung stütze ich mich hauptsächlich auf die Arbeit von Christel Hofmann, welche die Traditionen des Kindertheaters in der Sowjetunion und der DDR nachzeichnet: Christel Hoffmann: *Theater für junge Zuschauer. Sowjetische Erfahrungen – Sozialistische deutsche Traditionen – Geschichte in der DDR*. Berlin 1976.

hört zu den Grundforderungen; zuschauende Kinder finden nicht einmal Erwähnung.¹⁰ Entsprechend liegt das Hauptgewicht auf dem Lernprozess, welcher mit der Erarbeitung eines Stücks einhergeht, und nicht auf der Aufführung. Das Theater übernimmt darin die Funktion eines Freiraums, in dem experimentell und autonom, also in Selbsterziehung, die Beziehung zwischen Individuum und Gesellschaft erprobt werden kann – die gemäß Vorstellung der jungen sowjetischen Regierung automatisch in einer sozialistischen Weltsicht resultiert. Als zweiter Pfeiler der ästhetischen Bildung wird der Besuch professioneller Theateraufführungen für Kinder propagiert, der dann wiederum zu produktiver Eigentätigkeit führen soll. Dies ist der Anstoß für kindergerechte Aufführungen und die Einrichtung von Theaterhäusern für Kinder.

Natalia Saz gilt als Begründerin dieses sozialistischen Kindertheaters. Kerschenezew überträgt ihr die Kinderabteilung des Sektors Theater/Musik des Moskauer Rates der Arbeiterdeputierten, und damit startet die über 50 Jahre währende künstlerische Arbeit Saz. Unter anderem begründet sie 1918 in Moskau das weltweit erste Kindertheater mit eigenem Haus. Für Saz ist die Aktivierung der Zuschauerinnen und Zuschauer ein zentrales Anliegen:

Jede Kindervorstellung muß den Zuschauer von der Stufe, auf der er vor der Vorstellung stand, auf die nächste und höhere Stufen heben [...] Jedes Stück muß zur Entwicklung der kindlichen Initiative Anstoß geben [...] Nicht Beobachter, sondern Kämpfer und Erbauer des Sozialismus müssen durch das Theater erzogen werden.¹¹

Anna Lacis schließlich arbeitet als Regisseurin mit Erwachsenen und Kindern in Lettland, der Sowjetunion und in westeuropäischen Ländern. Sie ist eine Vertreterin einer prozessualen theaterpädagogischen Arbeitsweise. Das heißt, dass für sie die Erarbeitung und selbstständige Erfindung eines Stücks mit Kindern einen zentralen Stellenwert einnimmt. Diese kollektive Schaffung des Stücks widerspiegelt und trainiert in ihrer Sichtweise die kommunistische Arbeitsweise.¹² Anna Lacis, die 1928 nach Berlin kommt, ist für die Vermittlung der sowjetischen Erfahrungen mit Kindertheatern von eminenter Bedeutung. Sie trifft Walter Benjamin und hat Einfluss auf sein Programm eines proletarischen Kindertheaters, das wiederum in die Ästhetik Bertolt Brechts einfließt.

Zur gleichen Zeit wie Lacis plädiert auch Sergej Tretjakov für eine Kunstproduktion im Dienst der Revolution, aber nicht nur als Agitationskunst im Sinne einer Demokratisierung des *Kunstkonsums* wie in der Stalin-Ära geschehen, weil diese das Publikum bequem mache und es in eine passive Haltung

10 Ebd., S. 14–15 und S. 19.

11 Zitiert nach ebd., S. 53.

12 Ebd., S. 82–84.

dränge, sondern als Befähigung aller, also auch der Kinder, analytisch und künstlerisch tätig zu sein.¹³

Tretjakov experimentiert allerdings nicht mit dramatischen, sondern mit schriftlichen Ausdrucksformen. Er hat wesentlichen Einfluss auf die Herausbildung einer sozialistischen Kunsttheorie in Deutschland. Sowohl Bertolt Brecht als auch Walter Benjamin beziehen sich auf Tretjakovs *Ästhetik der Operativität*,¹⁴ nicht nur was ihre Einschätzung zur Verbindung von Kunst und Leben, sondern vor allem auch was ihre positive Beurteilung des Einsatzes neuer Medien (Radio, Film) angeht.

Der wohl prominenteste Förderer und Theoretiker dieser epistemisch-heruistischen Funktion von Kunst und insbesondere von Theater im deutschsprachigen Raum ist Bertolt Brecht. Es lassen sich dabei zwei Phasen unterscheiden: Von ca. 1927 bis 1930 beschäftigt er sich mit dem erzieherisch-pädagogischen Potenzial des Theaters und entwickelt seine Überlegungen zum *Lehrstück*, das einen Beitrag an die Veränderung der Gesellschaft leisten soll. Ab 1929 wendet er sich zunehmend dem «epischen Theater» zu, welches nicht mehr einen direkten Einbezug des Publikums, sondern dessen Erziehung durch politische Aufklärung und Inangangsetzung von Denkprozessen zum Ziel hat. Für die Geschichte der Konkreativität ist vor allem das Lehrstück ein wichtiger Meilenstein, weil es eine tatsächliche Aktivierung der Zuschauerinnen und Zuschauer anstrebt und auf den prozessualen Vorgang bei der Erarbeitung des Stücks angelegt ist; die Aufführung tritt dagegen in den Hintergrund.

Brecht selbst hat keine elaborierte Lehrstücktheorie hinterlassen. Für die Beurteilung der brechtschen Lehrstücke sind die Arbeiten Reiner Steinwegs von eminenter Bedeutung. Mit seinen Publikationen, allen voran mit der Monografie *Das Lehrstück*¹⁵ von 1972, etabliert er das brechtsche Lehrstück als eigenständige dramatische Form. Steinweg rekonstruiert die bis dahin praktisch inexistente bzw. unbekannte Lehrstücktheorie in Archivarbeit aus Fragmenten. Dabei arbeitet er Regeln für das Lehrstück aus. Als «Basisregel» postuliert er,

- 13 Silke Schilling und Gerhard Goebel werten Tretjakovs Produktionskunst-Entwurf als ein «Konzept der radikalen Vergesellschaftung der Literatur» (Schilling/Goebel: «Sympoesie», S. 136). Tretjakov ist mit Bestimmtheit einer der radikalsten Vertreter der Verschmelzung von Kunst und Leben.
- 14 Für eine ausführliche Darstellung siehe Fritz Mierau: *Erfindung und Korrektur. Tretjakovs Ästhetik der Operativität*. Berlin 1976, v. a. S. 19–82. Darin ist neben ausführlichen Darstellungen der Arbeit Tretjakovs und deren Einfluss auf die ästhetische Debatte in der Sowjetunion und in Deutschland auch eine Kurzdefinition der Ästhetik der Operativität enthalten: «Operative Beziehungen nenne ich die Teilnahme am Leben des Stoffes selbst» (Ebd., S. 23). Das Leben soll mit Hilfe der Kunst also nicht nur *abgebildet*, sondern gleichzeitig auch *umgebildet* werden.
- 15 Reiner Steinweg: *Das Lehrstück. Brechts Theorie einer politisch-ästhetischen Erziehung*. Stuttgart 1972.

dass die Aufführenden Lehrstücke für sich selbst spielen und nicht für ein Publikum.¹⁶

In den 1970er und 1980er Jahren werden sowohl in der BRD als auch in der DDR unter dem Eindruck von Steinwegs Arbeiten Praxisversuche mit brechtschen oder selbst erarbeiteten Lehrstücken durchgeführt. Im Zentrum stehen dabei das prozessuale Produzieren, die erzieherische Funktion, welche den Lehrstücken zugeschrieben wird, sowie die Möglichkeit, in die Lehrstück-Texte einzugreifen und diese zu verändern.¹⁷

Auch in Brasilien gibt es theaterpädagogische Ansätze, die sich auf die brechtsche Lehrstücktheorie stützen, namentlich vom Pädagogen *Paulo Freire* und von *Augusto Boal*. Insbesondere Augusto Boal beruft sich explizit auf Brecht, wenn er sein dem Agitprop verwandtes Theaterkonzept erläutert.¹⁸ In der von 1956 bis zu seiner Verhaftung 1971 durch ihn geleiteten Theaterschule Teatro de Arena in São Paulo werden, zum Teil gestützt auf Texte von Brecht, im Kollektiv Stücke erarbeitet, welche dann vor und mit Arbeitern, Kleinbäuerinnen und -bauern, Dorf- und Favelabewohnerinnen gespielt werden mit dem Ziel, sie zum Handeln zu bewegen. Zu diesem Zweck entwickelt das Ensemble um Boal eigens dramatische Techniken wie das Zeitungstheater, das unsichtbare Theater, das Statuentheater und das Forumtheater, welche allesamt darauf abzielen, dem Publikum eine Stimme zu geben und es einzubeziehen. Beim unsichtbaren Theater beispielsweise wird in der Öffentlichkeit eine Szene gespielt, ohne dass die Zusehenden wissen, dass es sich bei den ausführenden Personen um Schauspielerinnen und Schauspieler handelt. Das Theater bietet in all diesen Formen eine Plattform, um alternative Verhaltensformen auszuprobieren, welche dann in die gesellschaftspolitische Realität umgesetzt werden sollen.

Sowohl Paulo Freire als auch Augusto Boal sind in den 1970er Jahren in Europa im Exil und diese Aufenthalte wirken auf das europäische Theaterschaffen ein. Die Workshops Boals in Schweden, Finnland, Portugal, Italien, Frankreich und Belgien, auch wenn sie eine andere Ausrichtung als die Arbeit in Lateinamerika haben,¹⁹ dürften einen Einfluss auf die pädagogische (Schul-) Theaterarbeit

16 Ebd., S. 87.

17 Vgl. dazu Hildegard Brenner et al.: «Thesen zu den Lehrstücken». In: *alternative*. H. 78/79 (1971, Doppelnummer), S. 155.

18 Augusto Boal/Nicole Derlon/Robert Lonchamp: *Jeux pour acteurs et non-acteurs. Pratique du théâtre de l'opprimé*. Paris 1978, S. 14.

19 So erläutert Boal im Interview, die Themensetzung sei eine andere. Während in Lateinamerika ökonomische Probleme wie beispielsweise fehlende Wasserleitungen zur Sprache kommen, sind es in Europa vielmehr gesellschaftliche und psychologische Fragen wie Isolation, Einsamkeit und Probleme der Konsumgesellschaft (Augusto Boal / Henry Thorau/Marina Spinu:

in Deutschland gehabt haben. Begünstigt wird dieser Transfer dadurch, dass die Experimente Boals zeitlich mit der europäischen Experimentierfreude im kulturellen Bereich koinzidieren, welche durch 1968 und die antiautoritäre Welle ausgelöst worden ist.

Von den vorhergehenden konkreativ-performativen Formen unabhängig haben sich die *Tisch- und Live-Rollenspiele* entwickelt. Sie haben ihre Wurzeln im kindlichen Phantasiespiel einerseits und im Nachvollziehen historischer Schlachten mit Zinnsoldaten, das in Preußen zur Offiziersausbildung gehörte, sowie in anderen strategischen ‹kriegerischen› Spielen wie Schach und Go andererseits. Dort wie auch in elaborierteren Formen des Rollenspiels sind bestimmte Elemente vonnöten; beim Tischrollenspiel werden diese ‹Hintergrund›, ‹Abenteuer› und ‹Regeln› genannt.²⁰ Der Hintergrund bezeichnet die Umgebung, in der gespielt wird, also für das Phantasiespiel beispielsweise ein Krankenhaus oder die Welt von Harry Potter. Das Abenteuer steht für die aktuelle Geschichte, die Narration, welche den Rahmen des Spiels bildet, also beispielsweise ‹Elisabeth hat eine Blinddarmentzündung, wird operiert und erholt sich danach in der Klinik› oder ‹Harry Potter, Hermine und Ron treffen sich zum Zauberduell›. Die Regeln schließlich werden beim Phantasiespiel normalerweise laufend ausgehandelt (beispielsweise die Frage, ob jemand sterben darf oder nicht oder ob Ron einen bestimmten Zauberspruch beherrscht), den Rollenspielformen für Erwachsene liegt dagegen ein festgelegtes Regelwerk zu Grunde.

Die frühere Form, nämlich die Tischrollenspiele, wurden in den 1970er Jahren in den USA ‹erfunden›. Das Spiel findet vor allem in der Phantasie der Spielenden statt. Der Spielleiter führt in erzählender Form in die Welt und das Abenteuer ein, die Spielenden, zwei bis zehn Personen, wählen und gestalten Spielcharaktere und lassen sich dann vom Spielleiter durch das Abenteuer führen. Er muss dabei die Aktionen der Spielenden in die Narration integrieren, die Umgebung beschreiben und die Figuren verkörpern, welche nicht von Spielenden besetzt sind. Über den Fortlauf der Geschichte entscheiden außerdem die Regeln, welche mittels Einsatz von Würfeln angewandt werden. Beispielsweise entscheidet der Würfel, zu wessen Gunsten ein Kampf ausgeht oder ob das Vorbeischieben an Wachen von Erfolg gekrönt ist. Die englische Bezeichnung ‹pencil and paper role playing games› leitet sich von der Tatsache her, dass bei den meisten Spielen verschiedene Eigenschaften der Charaktere, beispielsweise ihre Ge-

Theater der Unterdrückten. Hg. von Marina Spinu/Henry Thorau. Frankfurt/Main 1979, S. 165). Ausserdem ist der Rahmen ein anderer: Wenn in den lateinamerikanischen Aufführungen kleinere Gruppen zusammenarbeiten, sind es in den europäischen Workshops zum Teil über 1000 Personen, welche an den Forumtheater-Sitzungen teilnehmen (ebd., S. 166).

²⁰ Umfassende Informationen zum Rollenspiel sind z. B. auf Wikipedia ersichtlich: ‹Rollenspiel (Spiel)›. In: *Wikipedia*. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspiel_%28Spiel%29, 04. März 2005.

schicklichkeit, Stärke oder Lebenskraft, in Punkten quantifiziert werden, die sich je nach Verlauf der Geschichte verändern. Diese Punkte werden mit Stift und Papier festgehalten.

Eine Fortsetzung der Tischrollenspiel-Tradition stellen Live-Rollenspiele (abgekürzt als LARP: *live action role playing game* respektive *large area role playing game*) dar.²¹ Während beim Tischrollenspiel die Teilnehmenden ihre schauspielerischen Aktivitäten auf den Dialog beschränken, schlüpfen sie beim Live-Rollenspiel ganz in ihre Rolle. In ein- oder mehrtägigen Treffen – so genannten Conventions oder Cons –, bei welchen zwischen einem Dutzend und mehreren hundert Spielende anwesend sind, wird gemeinsam ein Abenteuer gespielt. Die Spielerinnen und Spieler sind dabei kostümiert und mit den nötigen Utensilien, beispielsweise Waffen (-Imitaten), ausgestattet, und die Treffen finden an thematisch passendem Ort statt. Auch hier überwiegt die Fantasy-Thematik, aber es gibt auch Beispiele aus den anderen Genres, insbesondere auch Krimi-Spiele, die oft kommerziell durchgeführt werden. Es ist nicht unmöglich, LARPs nach ebenso komplexen Regelsystemen wie Tischrollenspiele durchzuführen. In vielen Fällen werden diese Regeln allerdings zu Gunsten einer höheren Immersion vereinfacht. Eines dieser auf die Live-Situation angepassten Regelsysteme heißt denn auch selbsterklärend «Du kannst, was du darstellen kannst». Diese Form des Rollenspiels gibt es seit den 1980er Jahren, seit Anfang der 1990er Jahre auch im deutschsprachigen Raum.

Die Nähe zum Improvisationstheater ist evident, der Unterschied besteht – wie beim Lehrstück – darin, dass es keine Zuschauenden gibt respektive, dass die Zuschauenden gleichzeitig Mitspielende sind. Alle Formen von Rollenspielen zeichnen sich dadurch aus, dass sie – im Gegensatz zu textlich fixierten Narrationen – keinen klar vorgegebenen Verlauf kennen, den es einzuhalten gilt.

Das gemeinsame Schreiben und Zeichnen von Geschichten

Der Einfluss der gesellschaftlichen Umwälzungen von 1968 und den Folgejahren kam bereits im Abschnitt über Augusto Boal zur Sprache. Der experimentelle Umgang mit literarischer Produktion äußert sich in der Bundesrepublik unter anderem in der Alternativliteratur, in der DDR in der Arbeitsweltiliteratur, welche Autorinnen und Autoren aus allen Schichten, vor allem auch aus der Industrie, zu Wort kommen lässt.²² Im Kinderliteraturbereich entstehen eine Anzahl Bücher, welche als besondere Ausformung der Alternativliteratur zu

21 Für mehr Informationen, auch zur Geschichte des Live-Rollenspiels vgl. den folgenden Artikel: «Live Action Role Playing». In: *Wikipedia*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/LARP>, 04. März 2005.

22 Einen Überblick über beide Formen verschafft Gundel Mattenkott: «Literatur von unten – die andere Kultur». In: Klaus Briegleb/Sigrid Weigel (Hgg.): *Gegenwartsliteratur seit 1968*. In: Dies. (Hgg.): *Hansers Sozialgeschichte der deutschen Literatur vom 16. Jahrhundert bis zur Gegenwart*. München, Wien 1992, Bd. 12, S. 153–181.

werten sind, nämlich Mitmachbücher in der Tradition der antiautoritären Kinder- und Jugendliteratur.

Einer der Exponenten im deutschsprachigen Raum ist aus den 1970er Jahren Friedrich Karl Waechter mit Büchern wie *Wir können noch viel zusammen machen* und *Opa Huckes Mitmach-Kabinett*.²³ Die Briefe zu Beginn und Schluss des Mitmach-Kabinetts, welche die Leserinnen und Leser explizit zur kreativen Betätigung auffordern, verdeutlichen exemplarisch die Grundzüge der antiautoritären Pädagogik und Literatur.

Bevor ich zum Schreiben in digitalen Medien komme, will ich mich dem Phänomen der Konkreativität von medien- und literaturtheoretischer Seite annähern.

Vom offenen Kunstwerk zum konkreativen Kunstprojekt

Wie die vorangegangenen Beispiele deutlich gezeigt haben, muss bei konkreativen Projekten die herkömmliche Trennung zwischen Kunstproduktion und -rezeption neu überdacht werden. Man könnte Becketts «Wen kümmert's wer spricht?», Barthes' *La mort de l'auteur – Der Tod des Autors* oder S/Z und natürlich Foucaults *Qu'est-ce qu'un auteur – Was ist ein Autor?* bemühen, um die Auflösung der auktorialen Autorität nachzuzeichnen, oder auf die bestehenden Arbeiten zu Performativität und multipler Autorschaft zurückgreifen. Oder aber mit der iserschen Rezeptionsästhetik oder Walter Benjamin die Ausweitung der Rezipientinnen- resp. Rezipientenrolle in konkreativen Projekten fokussieren. Ich werde an dieser Stelle darauf verzichten.

Stattdessen scheint mir Eco's Konzept des «offenen Kunstwerks»²⁴ am besten geeignet, die hier zur Diskussion stehenden Phänomene zu beleuchten. Im 1962 erschienenen Werk unterscheidet Eco verschiedene Arten von offenen Kunstwerken, nämlich das offene Kunstwerk ersten und zweiten Grades sowie das Kunstwerk in Bewegung. Konkreativität fällt in die Kategorie des Kunstwerks in Bewegung. In seiner Bestimmung des offenen Kunstwerks geht Eco vom Rezeptionsvorgang aus: Die Besonderheit eines offenen Kunstwerks ist, dass es auf unterschiedliche Weise rezipiert werden kann, wobei jede Interpretation gleichzeitig (in sich) vollständig und (gegenüber der Gesamtheit der möglichen Interpretationen) unvollständig ist.

Die offenen, aber sich nicht in Bewegung befindlichen Kunstwerke werden nach zwei Kriterien aufgeteilt: erstens nach der Intention des Produzierenden

23 Friedrich Karl Waechter: *Wir können noch viel zusammen machen*. Schwäbisch Hall, Zürich 1973. – *Opa Huckes Mitmach-Kabinett*. Weinheim, Basel 1976.

24 Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*. Frankfurt/M. 1973. Italienische Originalausgabe: *Opera aperta*. Milano 1962.

und zweitens nach dem Grad der Offenheit, womit die Variationsbreite der möglichen Lesarten bezeichnet wird. Der Einfluss der Intention des Autors (bzw. des Kunstproduzenten) auf die Art der Offenheit wird wie folgt erläutert: Bei physisch abgeschlossenen Kunstwerken ist zu unterscheiden zwischen solchen, die intentional auf unterschiedliche Interpretationen angelegt sind und anderen, die, entgegen ihrer monosemantischen Intention, dennoch verschieden interpretiert werden können. Dieser erste Grad der Offenheit kann für jedes Kunstwerk reklamiert werden und besteht mit anderen Worten aus der kognitiven Mitarbeit der Rezipientin, die zum Verständnis des Kunstwerks notwendig ist. Andererseits gibt es in der modernen Literatur die Tendenz, ein Werk so anzulegen, dass es mehrwertig interpretierbar ist (beispielsweise bei Joyce); wird das Werk also als kommunikative Botschaft aufgefasst, transportiert diese mehrere Bedeutungen. Der ästhetische Genuss beruht in diesem Fall auf dem Erfassen des Prozesses, welcher durch die verschiedenen Lesarten ermöglicht wird und welcher die Wahrnehmung unterschiedlicher Facetten eines Kunstwerks ermöglicht. Diese Art der Offenheit wird von Eco als zweiter Grad bezeichnet.

Am deutlichsten wird Ecos ästhetisches Konzept allerdings bei «Kunstwerken in Bewegung». Diese nehmen durch das Eingreifen des Rezipienten materiell und objektiv stets neue Formen an, mit anderen Worten, die unterschiedlichen Interpretationen schlagen sich physisch nieder. Ein Beispiel aus dem Bereich der Literatur ist das *Livre* von Stéphane Mallarmé, dessen Seiten nicht gebunden sind, sondern in beliebiger Reihenfolge zusammengestellt und gelesen werden können. Eine weitere Unterscheidungsmöglichkeit zwischen Kunstwerken in Bewegung und allgemein offenen Kunstwerken bietet sich mit der Einführung der Instanz eines Interpreten. Dieser beteiligt sich bei Kunstwerken in Bewegung am «Machen» des Kunstwerks, indem er aus den verschiedenen von der Autorin gebotenen Möglichkeiten eine Auswahl trifft.

Während sich interaktive Kunst mit Ecos Kunstwerken in Bewegung deckt, sind konkreative Narrationen eine Unterkategorie davon, da Konkreativität – wie oben ausgeführt – eine Unterkategorie von Interaktivität darstellt. Der Unterschied ist also ein gradueller: Die Mitbestimmung der Rezipientinnen und Rezipienten ist bei konkreativer Kunst stärker als bei «einfach» interaktiver; bei Konkreativität handelt es sich nicht nur – wie bei Mallarmés *Livre* oder einem hypertextuell angelegten Roman – um ein Auswählen und Arrangieren vorgegebener Seiten bzw. Textabschnitte, sondern um die Ergänzung des Texts durch das Publikum. Die prozessuale und performative Qualität dieses Vorgangs äußert sich in der inhärenten Unabgeschlossenheit konkreativer Projekte. Dass sich digitale Medien und insbesondere das Internet auf Grund ihrer technischen Möglichkeiten hervorragend dafür eignen, liegt auf der Hand.

Konkreativität online

Die ‹interaktivste› Form, in einer Gruppe künstlerisch tätig zu sein, ist selbstverständlich dann gegeben, wenn alle Beteiligten sich zur selben Zeit am selben Ort befinden, wenn also Konkreativität auf der Basis von Mensch-zu-Mensch-Interaktion entsteht. Print- und überhaupt schriftbasierte Medien sind dagegen besonders widerständig; zwar ist eine zeitverschobene Beteiligung möglich, aber dafür erschwert die unmögliche oder zeitaufwändige Distribution der Publikumsbeiträge den künstlerischen Prozess. So genannte interaktive Medien stehen zwischen diesen Polen und vereinen die jeweiligen Vorteile: Sie ermöglichen eine zeit- und ortsunabhängige Beteiligung, haben eine hohe Sichtbarkeit und die Beiträge lassen sich, bedingt durch die technischen Möglichkeiten, ohne weiteres einfügen. Außerdem sind sie weniger ephemere als performative Konkreativitätsformen. Zwei Formen konkreativer Onlineprojekte sollen dies verdeutlichen, aber auch die Spezifik aufzeigen, welche konkreativen Narrationen innewohnt: Online-Mitschreibprojekte und Netzwerk-Rollenspiele wie MUDs (‹multi-user dungeons› bzw. ‹dimensions› oder ‹domains›) und ‹massive multiplayer online role playing games› (MMORPGs).

Online-Mitschreibprojekte

Bei Online-Mitschreibprojekten handelt es sich um ‹Geschichten› im weitesten Sinn, die einen offenen Schluss aufweisen, der durch die Leserinnen und Leser ergänzt werden kann. Es gibt sie in ganz unterschiedlichen Ausformungen. Hier soll ein typisches Beispiel im Volltext zitiert werden. Es handelt sich dabei um eine Mitschreibgeschichte, welche online auf einer an Kinder gerichteten Creative-Writing-Seite entstanden ist. Acht verschiedene Autorinnen und Autoren, die gemäß eigenen Angaben zwischen 10 und 12 Jahre alt sind, haben sie geschaffen. Diese Geschichte ist inzwischen abgeschlossen; während der Laufzeit endete die Reihe der Beiträge mit der Frage ‹What will happen next?› und der Möglichkeit, in einem Fenster eine eigene Fortsetzung einzugeben, die in der Folge eingefügt wurde.

Fishing at Dawn

In the eerie dawn the sea seemed black and threatening. The wooden dingy rocked from side to side on the swell. The fishing lines floated snake like over the sea. »Watch out!« David yelled as the boat started to rock even harder and then tipped over. Steve came up out of the water coughing and gasping for air. »Lets get out of here« Steve said and they rowed as fast as could back to shore and back to the safety of their homes. Their parents asked them why they were home so early.. They answered rather shakily »The sea was freaky«.

That night the boys decided to sleep in the tent in the back yard. The next day, the two boys got up and went back to the sea, determined to face their fears. They got into their little dingy and began to row. As they got to the spot they had marked with a buoy, suddenly, they saw what had made their boat rock. It was a huge shark.??..with a trunk!!

They decided to dive down to get the trunk, there was no telling what was in that trunk. Besides they had gone diving to look at sharks many times before. What could go wrong?

Down to the trunk they descended. Suddenly a shark appeared out of the mucky brown water. David began to swim towards the dinghy, as fast as he possibly could. Stephen hadn't yet noticed. The shark slowly circled his prey. Stephen anxiously looked around for David, but the water was too murky to see his friend.

David was yelling for Stephen. He heard something going on under the water. Then there was silence. David rowed back home as hard as he could and told his parents what had happened. His parents smiled an evil smile and they both to David's surprise morphed into.....

THE TELETUBBIES!!!!!!

David screamed like a little girl and ran away. He jumped into the lake and drowned himself. He, Stephen, and their parents were never seen again!!!!²⁵

Es handelt sich bei *Fishing at Dawn* um ein Beispiel unter vielen; andere kreative Mitschreibprojekte haben eine hypertextuelle Grundstruktur oder eine andere Zielgruppe wie Rohkostfreunde oder Adoptiveltern, natürlich mit entsprechender Thematik.²⁶ Es überwiegen jedoch lineare Narrationen der Genres Fantasy und «Alltagsgeschichte».²⁷ Das erste (teil-) fiktionale Online-Mitschreibprojekt war *The World's First Collaborative Sentence*,²⁸ 1994 initiiert vom Künstler Douglas Davis und heute noch unabgeschlossen. Die Erzählungen sind – soweit das für Internettexpte überhaupt postuliert werden darf – persistent und dadurch für ein breites Publikum sichtbar. Während ihrer gesamten Laufzeit stellen die Projekte Kunstwerke in Bewegung dar, wie sie Eco beschrieben hat.

25 Courtney/Kelly/Katie [sic!]/Emilie/Katherine/Hill Top R6/Katelynn/Lizzie: «Fishing at Dawn». In: *Writers' Window*. URL: <http://english.unitecnology.ac.nz/writers/completed.html?file=story2&title=Fishing+at+Dawn>, 04. März 2005. Der Text ist unredigiert in der originalen Orthographie und Interpunktion wiedergegeben.

26 O. V.: «Rohkostfreunde MitMachGeschichte». URL: <http://www.rohkostfreunde.de/cgi-bin/story/story.pl>, 04. März 2005. O. V.: «Mitschreibgeschichte. Die unendliche Adoptionsgeschichte». URL: <http://www.guweb.com/cgi-bin/guestbook?id=FRITZ>, 04. März 2005.

27 Der Beispiele sind viele. Hier stellvertretend: o. V.: «Kalidurga». URL: <http://www.beruffler.de/derkobold/Geschichten/Kalidurga/Kalidurga3.htm>, 04. März 2005.

28 URL: <http://ca80.lehman.cuny.edu/davis/Sentence/sentence1.html>, 04. März 2005.

Konkreative Onlineprojekte sind dadurch charakterisiert, dass die Narration selten stringent ist; sie zerfranst tendenziell und die Originalität der Beiträge scheint den meisten Schreibenden wichtiger zu sein als eine strenge Komposition. Auch die Kohärenz ist selbst bei einem linearen Narrationsverlauf nicht gewährleistet, da ein Teil der Fortsetzungen von Schreibenden geleistet wird, die nicht alle vorhergehenden Beiträge gelesen haben. Und schließlich äußert sich auch bei schriftlich fixierten Geschichten der prozessuale und performative Charakter konkreativer Projekte, indem Spuren der laufenden Aushandlung in die Geschichte eingeschrieben sind. Ein paar Beispiele aus *Fishing at Dawn* sollen das verdeutlichen:

Erstens bleibt das Verhältnis der zwei Jungen in der Schwebe. Geht man zunächst von Brüdern aus, ist in einem Beitrag von Freunden die Rede; zum Schluss werden sie durch den Hinweis auf die gemeinsamen Eltern aber wieder zu Brüdern. Die zweite Inkonsistenz, die allerdings aufgefangen wird, ergibt sich aus der Wendung «a shark with a trunk». Das Polysem «trunk» kann sowohl für «(Elefanten-) Rüssel» als auch für «Schrankkoffer» stehen. Weder das eine noch das andere ist wirklich plausibel, aber der Kontext legt eher einen Hai mit einem Elefantenrüssel nahe. Die nächste Schreiberin allerdings deutet «trunk» als Koffer, dessen Bergung in der Folge Stephen zum Verhängnis wird. Und schließlich findet beim Schauplatz eine Verschiebung statt: Das anfängliche Meer wird am Schluss zu einem See.

Netzwerk-Rollenspiele

Komplexer sind sowohl Narration als auch Interaktionsvorgänge in Rollenspielen. Tatsächlich erlebt in Netzwerk-Rollenspielen jeder Spieler und jede Spielerin eine eigene Geschichte, das Gesamtgebilde ist hypertextuell; die Gesamtheit all dieser Geschichten ist daher nicht einfach in eine linearisierte Erzählung zu fassen, nichtsdestotrotz ist sie narrativ. Wie in Tischrollenspielen übernimmt auch in digitalen Rollenspielen die Spielerin einen Charakter, dessen Eigenschaften mit Zahlenwerten ausgedrückt werden können. Weitere Parallelen stellen das Lösen von Aufgaben (ähnlich dem obigen «Abenteuer») sowie die Entwicklungsfähigkeit des Charakters an Hand der absolvierten Aktionen dar. Digitale Rollenspiele gibt es als Singleplayer- und als Multiplayer-Variante. Während das Singleplayer-Rollenspiel ähnlich wie die Rollenspiel-Bücher funktioniert und zwar interaktiv, nicht aber konkreativ ist, stellt das Multiplayer-Rollenspiel eine Übertragung des Tischrollenspielkonzepts ins digitale Medium – in der Regel den Online-Computer – dar. Während die älteren Formen, vor allem MUDs, auf Grund der geringeren Rechnerkapazität noch überwiegend textbasiert waren, sind neuere Online-Rollenspiele grafikbasiert.²⁹ Bei

²⁹ Für einen geschichtlichen Überblick über diese Formen des Rollenspiels siehe: «MUD». In: *Wikipedia*. URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Multi-User_Dungeon, 03. Sept. 2005 und

letzteren handelt es sich in der Tat um ausgeprägte Multiplayer-Spiele; teilweise halten sich über tausend Spielende gleichzeitig in einer Welt auf und interagieren miteinander.

Die ersten MUDs wurden Ende der 1970er Jahre programmiert und verbreiteten sich im Laufe der 1980er Jahre ausgehend von Großbritannien und den USA. Eines der ersten Spiele gab dem Genre den Namen, nämlich das 1978 von Roy Trubshaw und Richard Bartle an der Universität von Essex entwickelte MUD1. Das erste deutschsprachige MUD ist UNItopia von der Universität Stuttgart; es wurde 1991 gegründet und 1992 der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Neben der aktuellen Version ist auch eine von 1993 noch immer spielbar.³⁰

MMORPGs gibt es seit Anfang der 1990er Jahre, das erste grafische MMORPG war das in einer Fantasy-Welt spielende NEVERWINTER NIGHTS (1991, BioWare). Weitere Meilensteine sind ULTIMA ONLINE (1997, Origin Systems), welches das Genre MMORPG bekannt machte, das äußerst erfolgreiche EVERQUEST (1999, Verant Interactive) sowie das 2004 erschienene WORLD OF WARCRAFT (Blizzard Entertainment).

Beiden Formen des Online-Rollenspiels sind zwei Komponenten gemein: der ludische Aufgaben- und der soziale Chat-Bereich. Im Aufgabenbereich geht es darum, vorprogrammierte Quests oder sich durch das Spiel ergebende Aufgaben zu absolvieren, beispielsweise zu jagen und die Beute zu verkaufen, um zu Geld zu kommen, einen Schatz zu finden oder sich mit anderen Spielenden zu einer Kampfgruppe zusammenzuschließen. Dabei sammelt der Spielcharakter Erfahrung und entwickelt sich weiter. Auf dieser Ebene entsteht die fiktionale Geschichte und durch das Zusammenwirken der Spielenden hat diese konkreative Charakter – vergleichbar den Live-Rollenspielen. Und wie dort bewegt sich die konkreative Ausgestaltung innerhalb vorgegebener Grenzen: Beim Live-Rollenspiel durch das Abenteuer, beim Online-Rollenspiel durch die programmierten Quests. Daneben können die Spielenden mittels Text- oder Voicechat untereinander kommunizieren. Diese Kommunikationsmöglichkeit wird unter anderem für die Communitybildung benutzt; und diese wiederum fördert Konkreativität, weil sich die Spielenden gegenseitig motivieren.

Während die MUDs ursprünglich aus einem weitgehend universitären Umfeld stammen und die meisten bis heute von Freiwilligen und somit ohne ökonomische Interessen betrieben werden, sind MMORPGs in aller Regel kommerziell orientiert. MUDs laufen auf bescheidener Hardware über ein Telnet-Programm und eine Internetverbindung, allenfalls kommt als Hilfspro-

«Massive Multiplayer Online Roleplaying Game». In: *Wikipedia*. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/MMORPG>, 03. Sept. 2005. Sowie in englisch auf: *Wikipedia*. URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Mmorgp>, 03. Sept. 2005.

30 Zugänglich sind sie über die *UNItopia-Homepage*: URL: <http://unitopia.uni-stuttgart.de/>, 04. Sept. 2005.

gramm ein so genannter MUD-Client dazu; das Spielen ist davon abgesehen im Allgemeinen kostenlos. Dies steht im Gegensatz zu MMORPGs, für die anspruchsvollere Hardware, eine schnelle Internetverbindung, Kosten für das Erwerben der Spielsoftware und monatliche Abonnements-Abgaben beziehungsweise Gebühren pro Spielstunde anfallen.³¹ Ebenfalls relevant sind die unterschiedlichen Anforderungen an die technischen Kenntnisse beim Entwickeln von MUDs und MMORPGs. Während sich Interessierte mit einer technischen Grundausbildung das nötige Wissen zum Programmieren von MUDs selbst aneignen können,³² sind für die Entwicklung von MMORPGs Spezialistinnen und Spezialisten vonnöten, beispielsweise für die Grafik- und die Leveldesign-Arbeiten.

Eine Spezialform von MUDs sind «Role-Play Intensive MUDs» oder kurz RPI MUDs. Das älteste ist das in einer post-apokalyptischen Welt spielende ARMAGEDDON von 1990; eines der beliebtesten ist HARSHLANDS, welches in der mittelalterlichen HårnWorld angesiedelt ist. Häufig sind RPI MUDs level- und klassenfrei; im Zentrum steht nicht das Fortkommen im Spiel mittels Quests, sondern die gemeinsame Entwicklung komplexer Geschichten. Die Spielenden tauchen dabei tiefer in die Spielwelt ein als bei herkömmlichen MUDs oder MMORPGs: Häufig ist Out-of-Character-Kommunikation, also die Kommunikation der Spielenden statt der *Spielcharaktere* untereinander, verboten.³³ Man könnte die Spielwelten der RPI MUDs als Theaterbühnen bezeichnen, auf denen alle Zuschauende gleichzeitig Spielende sind – es ist evident, dass die dabei entwickelten Narrationsstränge in konkreativer Arbeit entstehen. Dieses Verfahren ist also dem brechtschen Lehrstück ganz ähnlich, allerdings mit dem gewichtigen Unterschied, dass bei RPI MUDs nicht erwartet wird, dass gesellschaftliche Umwälzungen aus der konkreativen Betätigung der Spielenden hervorgehen.

Viele MUDs, beispielsweise UNITOPIA, ermöglichen den Spielenden nach der Lösung der wichtigsten Aufgaben, den Status eines «Gottes» oder einer «Göttin» zu erlangen. Dieser berechtigt dazu, eigene Levels zu entwerfen und somit auf einem anderen Niveau konkreativ am Spiel (und an den von den Spielenden erlebten Geschichten) mitzuwirken. Auch einige MMORPGs wie NEVERWIN-

31 Daneben hat sich für MMORPGs zunächst im Peer-to-Peer-Verfahren, im letzten Jahr aber auch zunehmend von den Spielproduzenten kontrolliert, ein Handel mit hoch entwickelten Avatars oder begehrten Game-Items entwickelt. Die sich daraus entspinnde Diskussion über das Eindringen der kommerziellen Wirklichkeit in die Spielwelt der MMORPGs kann an dieser Stelle nicht geführt werden.

32 Außerdem dürften MUD-Spielende häufiger aus einem universitären Umfeld stammen und bereits über gewisse Programmierkenntnisse verfügen.

33 Bei herkömmlichen MUDs und MMORPGs dagegen ist die Kommunikation der Spielenden ein wichtiger Bestandteil; einige nutzen die Online-Rollenspiele sogar überwiegend als Chatumgebung.

ter NIGHTS lassen in beschränktem Maße die Beteiligung auf der Programmierenebene zu. Über einen Editor können eigene Gegner, Fallen, magische Gegenstände und ganze Szenarien geschaffen werden. Zudem gibt es einen Spielleitermodus, welcher das Entwerfen und Spielen eigener Abenteuer erlaubt. Hier kommen die unterschiedlichen Spielercommunities zwischen MUDs und MMORPGs zum Tragen: Während die Entwickler von MUDs und frühen MMORPGs wie NEVERWINTER NIGHTS offenbar davon ausgingen, dass die Spielenden auch das Interesse und die Fähigkeiten hatten, sich an der Programmierarbeit zu beteiligen, sind die neueren MMORPGs zunehmend auf ein Massenpublikum ausgerichtet und dementsprechend zunehmend seltener mit Editors versehen.

Online-Rollenspiele weisen also drei Formen der Konkreativität auf. Erstens ermöglichen alle MUDs und MMORPGs das gemeinsame Spielen vorgegebener Geschichten, die durch die Spielenden individuell ausgestaltet werden können, vergleichbar den Abenteuern beim Live-Rollenspiel. Zweitens ermöglichen RPI MUDs eine stärkere Beteiligung der Spielenden an der Narration; die dafür basale Verschmelzung von Zuschauenden und Mitspielenden ist dem Verfahren des brechtschen Lehrstücks vergleichbar. Drittens schließlich kann bei vielen MUDs und einigen MMORPGs nicht nur auf der Spielebene die Narration beeinflusst werden, sondern auch die Spielwelt, der Rahmen, lässt sich durch die Möglichkeit, zum Mitprogrammierer, zur Mitprogrammiererin zu werden, konkreativ gestalten.

Fazit

Zum Schluss will ich einige Charakteristika konkreativer Projekte nochmals aufgreifen und kommentieren.

Erstens: Oft ist eine mehr oder weniger feste Gruppe am konkreativen Prozess beteiligt. Sei das in Form einer Spielcommunity bei MUDs, einer verschworenen Tischrollenspiel-Gemeinschaft, einer Erzählrunde oder einer Schulklasse, welche ein Lehrstück erarbeitet. Auch bei Online-Mitschreibgeschichten bildet sich häufig ein harter Kern von Autorinnen und Autoren heraus, die regelmäßig Beiträge verfassen. Die Ausnahmen bilden auf der einen Seite Mitmachbücher, die sich nur zwischen zwei Personen, nämlich dem Autor des gedruckten Buchs und dem Leser, abspielen und auf der anderen Seite Boals unsichtbares Theater, bei dem das Publikum nicht einmal weiß, dass es an einem konkreativen Vorgang beteiligt ist.

Zweitens: Zu konkreativen Projekten gehören normative Einschränkungen, meist in Form von Regeln. Diese haben allerdings eine große Spannweite: von ausgeklügelten Regelwerken der Tischrollenspiele, welche ganze Bücher füllen,

über das bei Live-Rollenspielen verwendete «Du kannst, was du darstellen kannst» bis zu Handlungsanweisungen in antiautoritären Büchern, die nur noch als Vorschläge formuliert sind. Die Kreativität der Teilnehmenden wird durch die Normierung in aller Regel nicht beeinträchtigt, allein schon auf Grund der Tatsache, dass absolute Gestaltungsfreiheit die Kreativität eher behindert als fördert. Und auch Spielspaß stellt sich ja unter anderem dadurch ein, dass ein Spiel auf Regeln basiert.

Und schließlich drittens: Konkreative Projekte gründen in vielen Fällen auf einem erzieherischen Impetus. Dass sie wie die antiautoritären Kinderbücher oder das sozialistische Kindertheater an ein Zielpublikum im Kindesalter gerichtet sind, reicht als Erklärung nicht aus. Denn erstens ist Kinderkultur nicht länger nur pädagogisch-didaktisch motiviert und zweitens haben auch Gesprächsspiele, Lehrstücke oder Boals dramatische Stücke, die ja an Erwachsene gerichtet sind, eine mehr oder weniger stark ausgeprägte didaktische Dimension. Eine Aufforderung ans Publikum, *einfach so* zum Spaß kreativ und damit aktiv zu sein, findet sich dagegen in ludischen Arrangements, nämlich in den verschiedenen Arten von Rollenspielen. Ob die darin aufgebauten Gegenwelten wiederum dem Einüben von Verhaltensmustern dienen oder gar eine heuristische Funktion erfüllen, sei dahingestellt.